14

Тестове: | Mat Hoffman's Pro BMX | Patrician II Expansion | F1 2001 | Trade Empires | Director of Football |
Hardware | GeForce 3 | GeForce Titanium | VIA KT266A | Hardware news

НОЕМВРИ 2001

ЦЕНА С ДИСК - 4 ЛВ.; БЕЗ ДИСК - 2,50 ЛВ.

PC CLUB

www.pcclub.bg.com



+16 СТРАНИЦИ ПРИЛОЖЕНИЕ

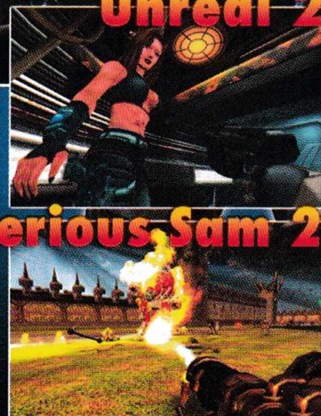
Championship Manager
- 2001-2002
- Pool of Radiance 2
- Throne of Darkness

Command & Conquer
Yuri's Revenge
Продължението на успешната стратегия Red Alert 2

Red Faction
Феноменален first person shooter на Марс

Spider-Man

ЕКСКЛУЗИВНО
Unreal 2
Serious Sam 2



НА ДИСКА

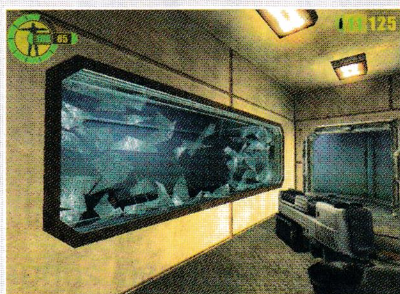
Counter-Strike 1.3 пълна версия на MOD-а за Half-Life

Stronghold ексклузивно разширено демо

ACD See Powerpack 4.0

ИГРИ: Cossacks: The Art of War, Yo Mama - Osama, Magic & Mayhem 2, Emperor Map Packs
ПРОГРАМИ: Stuffit 7, A + Screensaver Creator, FTP Explorer 8, WinAMP 2.77, Jukebox 7.2
ГАЛЕРИЯ: B&W: Creature Isle, Spiderman, Serious Sam 2, Toy Trains, Casanova

RED FACTION



Марсиански хроники

стр. 10

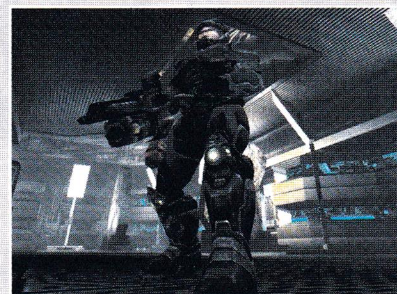
C&C: YURI'S REVENGE



Продължението на Red Alert 2

стр. 14

UNREAL 2



Ексклузивно за очакваната игра

стр. 6

News Club

Game Club

Fan Club

* Рубриките Uncensored, Mailbox, CD Club и Класации ще намерите в нашето специално приложение PC Club Plus

Multimedia Club



PC CLUB ONLINE ■ www.pcclub-bg.com ■ E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com ■ IRC: UniBG #pcclub

Главен редактор - Никола Дърпатов
Зам. главен редактор - Генко Велев
Отговорен секретар - Иван Георгиев

Редактори: Елица Тодорова, Боян Спасов, Владо Георгиев, Георги Даскалов, Никола Икономов

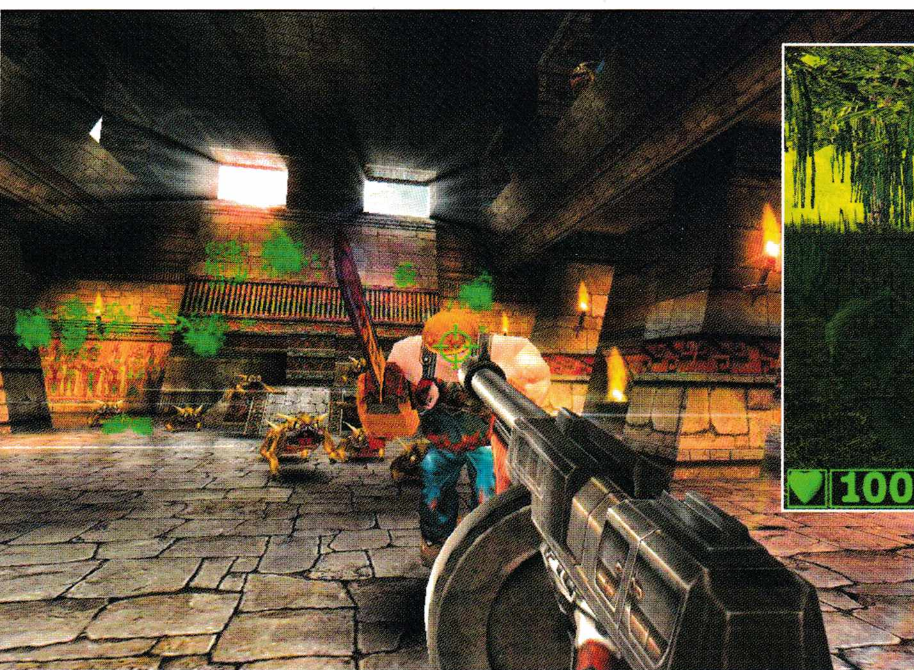
Сътрудници: Павел Панков, Георги Таушанов
CD интерфейс: Иван Иванов
Webmaster: Кирил Георгиев

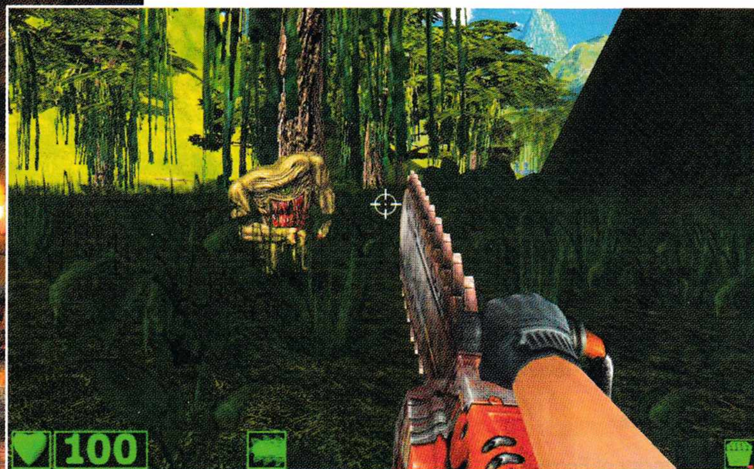
Адрес: 1797 София, бул.“Драган Цанков“ 37, **тел.** 9602241, Печат: „Полиграфия“ АД, Продажби: Жак Прес ООД Издава „PC Club“ ООД

SERIOUS SAM™
THE SECOND ENCOUNTER

Croteam са на път да поставят рекорд по продуктивност за тази година

■ Croteam ■ www.croteam.com ■ First Person Shooter ■ TRD: Q4 2001





Само седем месеца след излизането на първата част на Serious Sam хърватите от Croteam вече са почти готови с продължението, което ще предлага любимото от вече познатото, доволно много от новото и всичко това само за $19.99

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Последното можете да го забравите на мига, защото тази примамлива цена за оригинален продукт ще е само за Щатите, но всичко останало, което казах, важи с цялата си глобална прелест и за нас, българите, повечето от които така или иначе ще си го вземат на още по-ниски цени от локалния дистрибутор със записвачка.

Изиграх Serious Sam с голямо удоволствие и с нетърпение очаквах информация за продължението. Сега, след като изчетох сводките за пресата и разгледах една камара картинки, мога да споделя първите си и вероятно последни предварителни впечатления, защото играта излиза до месец-два!

Бързата работа е срам за майстора

Дано не се окажа прав, но концепцията на The Second Encounter ми се струва претупана. Една от малкото и съществени критики към първата серия бе липсата на разнообразни нива (действието се развиваше само в Египет), затова създателите за продължението са направили три епизода, съответно за Южна Америка, Вавилон и Средновековието. Дотук добре, но как стоят нещата с опонентите и оръжията? Зависи от гледната точка! Играта се води за нова серия и логично в новата серия би трябвало да има достатъчно иновации - от вида на главния герой Sam Stone до видовете инопланетна паплач подире му. Такова нещо само месец преди пусковата дата не се забелязва. Sam си е същият, скелетоподобните коне, mech-oбразните бабаити и тумбите жаби - също! Добавени са седем типа нови изчадия, които можете да видите в карето към статията, но това не е достатъчно, за да се оправдае определението "втора серия". По-скоро нещата клонят към класически expansion, но преди да решите, че съм се "хванал за думата", ще мина към оръжията, при които ситуацията

НОВИТЕ ОРЪЖИЯ



Резачка



Огнехвъргачка



Снайпер





е... хм... идентична.

Let the bullets fly

Ще разполагате с всичко на всичко 14 вида пушкала и от тях само 3 ще са нови - снайпер (стреля до 1.3 километра с 16mm патрони), флеймър (напалмова баня) и резачка (не се нуждае от коментар, нали?).

Геймплеят ще е обогатен и с три вида допълнителни power-ups, първият от които ще ви прави безсмъртен за определен период от време, вторият ще засилва мощта на стрелбата ви, а третият ще ускорява ходенето.

Историята ще е пряко продължение на първата част. Sam "Serious" Stone се качва на изоставен сирийски космически кораб, но докато се опитва да достигне до върховния злодей Mental, корабът се разбива в планините на Южна Америка и така нашият герой ще трябва да премине през хиляди нови трупове, за да си проправи път към баш врага си. Това ще става в 12 нива, изобразяващи горесполенатите локации.

Мултиплейърът ще намаже с 20 нови арени и вградения MOD "Serious Warped Deathmatch", на който няколко играчи ще могат да се борят с ордите на мрака едновременно, при това на соловите карти. Предвижда се split-screen за игра на четири души на един компютър.

Първият Serious Sam вече е номиниран за екшън на годината сред редица медии, а по всичко личи, че и продължението (или все пак expansion-ът) ще има същия успех. Serious Sam Vs. Serious Sam 2? Кой знае... а ако наистина поредицата е планирана да бъде пет серии, както се твърди на места, тогава нещата стават истински забавни.

НОВИТЕ POWER-UPS



Serious Power



Invulnerability



Serious Speed

ГАДНАТА ПАПЛАЧ НА МЕНТАЛ

Chac Uxmal - бог на вятъра



Ръст - варира
Оръжие - торнадо
Заплаха - голяма

Cucurbito the Pumpkin



Ръст - 2.25 метра
Оръжие - резачка
Заплаха - средна

Fiendian Reptiloid Demon



Ръст: 6 метра
Оръжие: топка от лава, нокти
Заплаха: средна

Zorg Commander



Ръст: 2.1 метра
Оръжие: sweep burst laser
Заплаха: слаба

Zumb'ul



Ръст: 3 метра
Оръжия: двойка плазмомети
Заплаха: средна

Zorg Mercenary

Ръст: 195 см
Оръжие: burst laser
Заплаха: слаба

Mordekai - The Summoner

Ръст: 24 метра
Оръжие: заклинания
Заплаха: висока



Много красота, интересни оръжия и детайлни опоненти в ранната алфа версия на задаващия се хит

- Legend/Epic
- www.unreal2.com
- First Person Shooter
- TRD: Q3 2002


Водното ниво ме впечатли с дребните изпипани детайли и страхотното озвучаване.


Тук се виждат откритите пространства, архитектурата на станцията и любовта, с която е изобразено едно нищо и никакво дърво.

Тежък ли е Unreal 2 енджинът? Предлага ли нещо революционно по отношение на графичната презентация? Интересна ли се очертава играта? Това са въпросите, на който смятам да дам отговор, след като имах възможност да тествам лично версията на Unreal 2, която бе показана на отминалото E3.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

До съвсем скоро за мен, както и за повечето геймърски журналисти, които нямат възможност да посещават офисите на Epic, Unreal 2-енджинът не бе нищо повече от сухи спецификации на хартия, подкрепени с дузина картинки, за които безрезервно трябваше да повярваме, че не са обработени, и че сцените, изобразени на тях, ще се движат плавно, дори на не особено мощни компютри.

Сега, след като в редакцията получихме версията, показана на отминалото през май шоу E3, мога с чиста съвест да се подпиша под всичко казано, без да разчитам единствено на искреността на отделите по маркетинг към съответните фирми, ангажирани с разработката на продължението на една от най-знаменитите PC игри, което се очаква да излезе през втората половина на 2002 г.


Астероидното ниво не предлага големи красоти, но за сметка на това е интересно като замисъл.

(Не)реалността такава, каквато е

Обещанията бяха, че Unreal 2 ще върви добре на P3 500 MHz и каквато и да е GeForce карта. Съвсем отговорно мога да заявя, че това е напълно вярно! Тествах играта с GeForce 2 MX и нямаше нито миг, в който да забележа драстично падане на кадрите - дори на сцени, в които откритите пространства достигаха няколко километра, при това без все още да са направени съответните оптимизации от програмистите. Е, в някои случаи, когато на екрана имаше повече от двама опоненти, се озовавах ненадейно на десктопа, но това се случва при всички алфа-версии. Тъй като не искам да ви оставям с погрешно впечатление, бързам да уточня, че Unreal 2 на този етап не може да се играе. Можете да се разхождате из готовите нива или по-точно в опре-





Този Skaarj не посмя да ми посегне, колкото и да го стрелях, въпреки че бе въоръжен с огромни метални остриета.

С огнехвъргачката можете да си приготвите Скардж фламбе.

делени региони от тях, но само толкова! Единствено на една карта бях въвлечен в смъртоносна битка с няколко от "наемниците" и странни роботоподобни създания. Те показаха завиден изкуствен интелект като се криеха в тъмните ъгли, катереха се на недостъпни места и ми устройваха засади. На друга карта пък единствената жива душа бе един Скардж със светещи очи и огромни остриета по ръцете. Той обаче стоеше като треснат и реши да бяга през глава, чак когато стрелях по него. Няма никакво AI на този етап, но за сметка на това се убедих, че анимациите на героите са плавни и реалистични.

Да разгледаме наоколо

Ще започна с нивото, което представлява долина между билата на високи планини. В най-ниската част може да се види коритото на пресъхнала река, а отдясно се издига величествена постройка, която много наподобява изоставена електростанция. Неин пазител е гореспоменатият Скардж, който все гледаше да стои на светло. Започвам именно с тази карта, защото най-добре представя обширните открити пространства и сложната архитектура на закрито. С малко пипване в конзолата успях да вляза в станцията, която по принцип е недостъпна в тази версия и да разгледам дългите коридори, разбития асансьор и осветените командни табла.

"Водното ниво" е не по-малко като размери, но значително по-добре озвучено. Още на първата крачка ще "замръзнете" от страховития вой на невидима твар, ще чуете крякането на летящите птици, а скоро ще се натъкнете на няколко дребни зъбатковци, които, мляскайки, лакомо поглъщаха някаква мърша. От едната страна на картата може да се види нещо като фабрика, а от другата има горичка от оголели изцяло тримерни дървета. Извървях стръмния път до фабриката, но, за съжаление, когато се опитах да влезна в нея, играта ме изхвърли. Опитът все пак си струваше, защото видях красивите particle ефекти, представени от пръските на водата, изтичаща от една тръба.

Астероидното ниво е повече интересно, отколкото красиво - скачате от метеорит на метеорит а ла jump and run в опита си да достигнете осветена платформа. Отсъстваха противници, но във финалната версия вероятно ще има, тъй като открих няколко оръжия, пръснати по каманаците.

Единственото място, където можете да предвкусите това, което ще бъде Unreal 2 като геймплей, е нивото с многото противници. То представлява широк коридор, водещ до голяма зала. От двете страни на коридора има врати към други помещения. Накъдето и да се запътите, ви очаква горещо посрещане с букет от олово. Ако успеете да елиминирате враговете си, ще можете да вземете оръжията им и да си "поиграете" с тях, стига да не изтормозите играта и не се озовете на десктопа.

За дрънкулките

В алфата имаше само пет оръжия от общо 17-те, които ще присъстват във финалната версия - пистолет, огнехвъргачка (визуалният ефект при задържане на бутона за стрелба е невероятен), странна модификация на rocket launcher и две "играчки", подобни на картечници, чиито имена не мога да назова. Употребата им е ефектна и ефективна, а анимациите за презареждането нямат аналог по детайли в друга известна ми игра до този момент.

Изводите, които си направих за задаващия се хит Unreal 2, са, че играта ще може да се играе масово, благодарение на сравнително скромните системни изисквания, за разлика от оригинала. В графично отношение няма да има конкуренция, освен ако не стане чудо и Doom 3 се появи догодина. Направеното дотук подсказва, че играта сигурно ще излезе в обявените срокове и че ни е писано да прекараме часове наред със залепнали очи за компютърния монитор :-)



Зъбатото дребно изчадие няма намерение да дели обяда си с мен. То, както и другите му събратя, реално е много плашливо.

С Rocker Launcher-а не е трудно да набиете каската на наемниците.

Director of FOOTBALL

Другата страна на магията, наречена футбол

■ Empire Interactive ■ www.empireinteractive.com ■ P166, 32 MB RAM ■ football management simulation ■ 1 CD

Има игри, които допадат на много и най-различни хора. Съществуват обаче и други, ориентирани към доста по-тесен кръг. За да харесате тази игра, трябва да сте европеец и заклет футболен фен. Желателно е да сте от мъжки пол, да обичате да боравите с цифри и да не сте много придирчив по отношение на визуалните детайли. Ако трябва да се определи геймърският жанр, който да пасва точно на тези изисквания, изборът може да бъде само един. Това са симулациите на тема футболен мениджмънт...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Графика	4
Звук	6
Геймплей	8
Общо	7

Есента е един от любимите сезони за производителите на игри. Противно на обичайната практика се изявиха немците от Software 2000, които по неясни причини избраха пролетта като време за издаването на страхотния Bundesliga Manager X. EA Sports не пропуснаха да представят поредното издание на техния F.A. Premier League Manager, а почитателите на този жанр наскоро бяха зарадвани с дългоочаквания нов Championship Manager. Някак незабелязано през това време беше завършена работата по Director Of Football. Тази игра е разработена от компанията Empire Interactive, позната със заглавия като The House Of The Dead, Pro Pinball сериите, Sega GT и други. Хората от екипа на въпросната фирма, определено са успели да се справят със задачата да създадат прилична футболна мениджмънт симулация. За това допринася и участието на силния немски екип от Heart-Line.

През последните години ясно се забелязва тенденцията за графичното подобряване на футболните мениджъри. Разработчиците правят доста сериозни опити да разнообразят на иначе еднообразния геймплей поне по отношение на визуалното представяне на провежданите мачове. Тук обаче случаят е съвсем различен. "Директните излъчвания" на мачовете са на ниво, което би могло единствено да предизвика носталгични спомени в по-възрастните геймъри. В крайна сметка това е важен елемент, но далеч не е определящ за общото удоволствие. Странен е фактът, че цялата игра се развива на фона на архаичната от съвременна гледна точка резолюция 640x480. Тягостното впечатление се засилва и от липсата на каквито и да е анимации, филмчета и други мултимедийни екстри. Благодарение на този подход от страна на производителите системните изисквания на Director Of Football са изключително ниски, така че този футболен мениджър тръгва безпроблемно и на доста стари машини.

Като изключим споменатите недостатъци, смело може да се каже, че разработчиците са успели да решат един от най-често срещаните проблеми в заглавията от този вид. За разлика от подобните игри, тук

интерфейсът е организиран много добре

Всичко в него е подредено по възможно най-логичния начин и усвояването му става за броени минути.

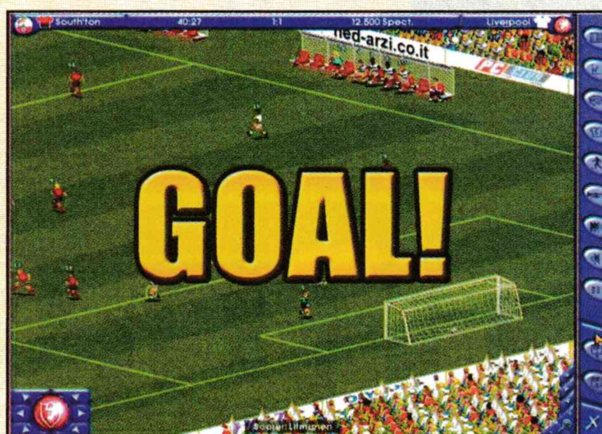
Производителите на играта са положили нужните усилия да се сдобият с лиценз от УЕФА, така че за разлика от нелепо променените имена на футболистите и отборите в Bundesliga Manager X, тук всичко е съвсем истинско. В заглавието на Empire Interactive присъстват над 12

С редактора лесно може да се създаде нов шампионат.





Графиката в мача ни връща години назад.



Гол! Резултатът вече е равен.



Момент от тегленето на жребия.

000 играчи и повече от 600 футболни тима. Изборът на производителите се е спрял върху най-добрите първенства на стария континент. В Director Of Football са включени шампионатите на Англия, Шотландия, Испания, Италия, Германия, Франция, Португалия и Холандия. Съвсем естествено най-голямо внимание е отделено на англичаните. Освен тяхната висша лига, тук ще намерите също английските тимове от първа, втора и трета дивизия.

Българското участие е сведено до Левски и ЦСКА

За съжаление те са в ролята на фигуранти в европейските турнири, така че с тях не може да се играе. Ако все още сте фенове на българския футбол, можете да се възползвате от вградения редактор и да създадете лига по ваш избор. Трябва да имате предвид, че това е изключително трудоемка задача, тъй като е необходимо да определите правилата и структурата на шампионата, след което ще се наложи ръчно да въведете имената на всички български тимове, техните футболисти, емблеми, екипи и още цял куп други досадни подробности.

Преди да се впуснете в кариерата на футболен мениджър, ще трябва да изберете лицето на вашата личност. Интересно, е че в тази типично мъжка професия сред физиономиите на спортните специалисти се открива и чудноватото присъствие на представителки на нежния пол с подчертано секси излъчване. Вариантите за различни игри са в рамките на типичното за тези симулации. Предварително подготвените сценарии са общо три. В тях трябва да отървете Derby County от изпадане, да вкарате Manchester City в елита и да класирате Tottenham за европейските турнири. В Custom-варианта можете да избирате между различни параметри, по които ще протича играта. Нивата на трудност са пет, а към тях като допълнителен фактор са добавени количеството на стартовия капитал (в три степени) и класата на играчите в отбора (също в три степени). По отношение на мултиплейъра, трябва да се каже, че производителите предлагат изключително забавната възможност за

игра до десет души на един компютър,

като е предвидена и опцията за лимитиране на времето за извършване на ход (от 1 до 30 минути). Иначе в Director Of Football ще откриете всичко, което го има и в другите подобни симулации. Бизнес-елементите са силно застъпени. В качеството си на футболен шеф ще се наложи да правите какви ли не банкови операции, да търгувате с ценни книжа по световните фондови борси, да регулирате традиционните източници на доходи като реклама, продажба на фенски артикули, трансфер на футболисти, цени на билети и други.

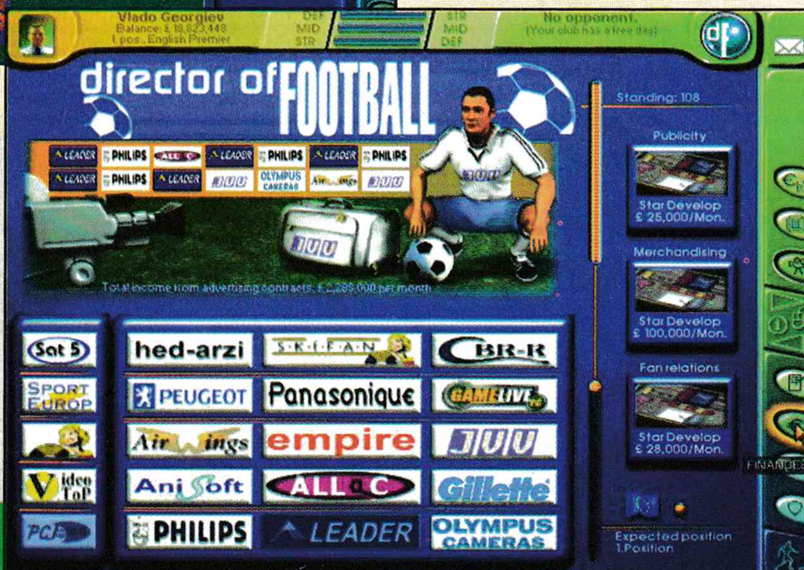
Със сигурност най-интересната част от играта е спортно-техническото управление на клуба. Ако имате достатъчно време и желание, можете да организирате лично тренировъчния процес на вашия отбор. Ако пък не ви се занимава, просто прехвърлете тези задачи върху съответния треньор. Все пак нали за това му плащате заплатата. Освен стандартната работа по тактическата постройка на отбора, подреждането на стартовия състав и игровите схеми е въведена и мотивацията като допълнителен фактор за постиженията на тима. Този важен момент влиза в употреба преди мача под формата на няколко готови схеми.

Работите върху мотивацията и в почивката между двете полувремена

Тогава могат да се дават конкретни оценки за ефективността на всеки отделен футболист. Равнището на духа е показано на специална динамична графика, която се мени в зависимост от подхода на мениджъра. По отношение на тактиката също е постигнато много. Преди началото на срещата могат да бъдат поставяни индивидуални задачи за свободата на движение, агресивността, боравенето с топката, стрелбата и други. По време на мача стратегията и тактиката могат да се променят генерално в зависимост от ситуацията. Мениджърът е в състояние да променя стила от атакуващ в защитен и обратното, забавя или ускорява темпото, да иска по-твърда игра или без много сблъсъци и така нататък. На полувремето и след всеки мач освен разнообразната статистика за мача, ще получавате и съвсем подробни данни за ефективността на всеки от вашите футболисти. И май единственият елемент, върху който футболният директор не може да влияе, е съдията, който е по европейски неподкупен и особено чувствителен при грубости от страна на футболистите.



За всеки от играчите можете да получите бързо информация.



Рекламата е солиден източник на приходи за клуба.

"Red or dead"

RED FACTION

■ Volition/THQ ■ www.redfaction.com ■ PII 400 MHz, 64 MB RAM, 16 MB 3D Video ■ First person shooter ■ 2 CD



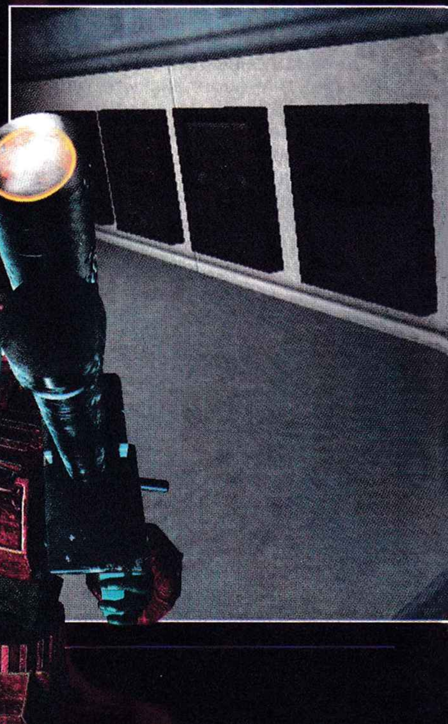
Какво ли би се случило с Марс след инвазия от страна на хомо сапиенс? Дали би се превърнал в база за научни изследвания без преки финансови изгоди? Или в просperиращ курорт – космически Лас Вегас, привличащ ежегодно цели пълчища търсачи на приключения, бързо забогатяване и забавления? А може би индустриализацията ще надделее над стремленията на научните среди и заклетите комарджии и заселниците ще надупчат планетата като швейцарско сирене в търсене на редки на родната планета суровини? В случай че сте решили да се захванете с Red Faction, най-добре се концентрирайте върху последния вариант.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

От десетилетия учените обсъждат възможностите за заселване на Марс и го сочат като най-удобната за колонизация планета от нашата слънчева система. Писатели и сценаристи залягат здраво зад тази идея и в резултат се нароиха десетки книги и филми с главен герой Червената планета (само си спомнете "Зов за завръщане" с Шварценегер). Именно чрез тези творби публиката може да се докосне до онази сладка тръпка и бурен ентусиазъм, които са били скрити от човечеството от края на епохата на Великите географски открития. Седейки в тъмния киносалон и попивайки всеки лумен червенина, струяща от екрана, човек усеща в сърцето си за съжаление невъзможното засега желание да зареже всичко на родната планета и да се втурне с рогата напред в неизвестното, търсейки нови преживявания и приключения. Нека бъдем реалисти, дори първото пътуване на човек до Марс и колонизацията на планетата да се случат в рамките на нашия живот, колцина от нас ще имат шанса и възможностите да заминат? Е, Red Faction ни дава възможност, ако не друго, поне отново да помечтаем

какво би било, ако можехме да отидем на Марс

Идентификацията на играча с героя е нещо критично важно за всяка игра, акцентираща върху сюжета, и в това отношение отрочето на Volition успя да ме спечели. Причината е една и само една, а именно, че Паркър, основният герой в играта има почти същите желания като мен. Научавайки за доходоносната работа в марсианските мини, предлагана от компанията Ultor, Паркър решава да замине за една година, да прочисти мислите си далеч от земните проблеми, а и да изкара някой друг долар. Веднъж пристигнал на планетата обаче, нашият герой се сблъсква с жестоката истина лице в лице и осъзнава, че се е изпратил на доброволно заточение в най-кошмарната каторга в нашата слънчева система. Работата в мините е почти непосилна, миньорите са третирани като роби от злобни надзиратели, а и на всичко отгоре някаква болест вълрува сред работниците и ги мори с обезпокоителни темпове. Времето в мините



тече монотонно и мъчително, почти като в затвор, докато един ден алармите започват да вият, надзирателите започват да избиват масово миньорите и всичко се обръща с главата надолу. Всичко това се случва секунди след завършването на краткото интро, изпълнено чрез енджина на играта и вие трябва бързо-бързо да се научите как се държи пистолетът. Скоро пристига и обяснението на цялата бъркотия – група

миньори, нарекли се Red Faction, са организирали въстание

срещу тиранията на компанията-антигерой Ultor. Междувременно научавате и че явно във вашия сектор на мините въстанието се е превърнало в марсианска версия на баташкото клане, от което вие сте последният оцелял. Това не е чудно, като се има предвид, че където и да видите жив миньор, той скоропостижно намира гибелта си, изтичвайки безгрижно право на мушката на пазачите. Те пък на свой ред могат да се класират на първо място в класацията за най-ревлив противник в компютърна игра – когато ги уцелите, се паникьосват и хукват да бягат към най-близкото прикритие (стена, сандък и т.н.) крещейки разни дивотии от типа на "Don't shoot, I'm unarmed!" и същевременно размахвайки базука. Вярно, реалистично поведение, но чак пък толкова? Както и да е. Охраната на мините и по-нататъшните складове, административни помещения и т.н. ще бъде основният ви противник през по-голямата част от играта, която поради тази причина на моменти става леко еднообразна. Единственото, което се мени, е броят и уменията, респ. увереността в действията им. В по-късните нива инстинктът им за самосъхранение сякаш остава на заден план и ви стрелят далеч понастървено, особено когато са в група. Иначе интелектът им е на добро ниво – добре се движат из нивата, причакват ви зад врати и ъгли вместо да се хвърлят в самоубийствена фронтална атака и доста умело използват стените, сандъците и другите обекти из нивата за прикритие, иззад което да ви обстрелват. Но по някое време наистина момчетата в синкави униформи омръзват и затова откъслечните престрелки с някакъв друг тип противник са нещо добре дошло. Голям екшън настава, когато вие, Давид, съставен от плът и кръв (а плътта е толкова крехка, както се казваше в една друга игра) и въоръжен, да речем, с базука, се изправите срещу петметров тенекиен Голиат, обстрелващ ви с ракети и картечен огън. Естествено маневреността е на ваша страна и ви дава немалък шанс, благодарение на който битките не приключват с един изстрел на робота, а се проточват по-дългичко и сцените на разруха след това са наистина впечатляващи. Това ме подсеща да ви разкажа



Предсмъртният миг на совалката към Земята.

Графика
8
Звук
8
Геймплей
9
Общо
8



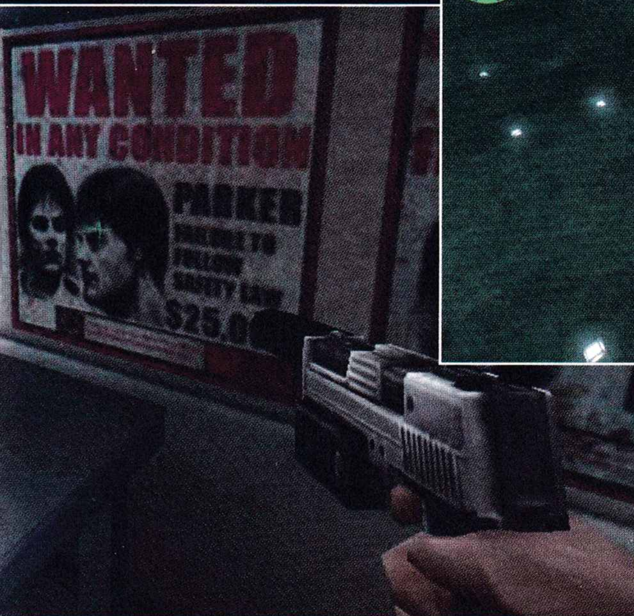
Тоалетните чинии на бъдещето.

по-подробно за Geo-Mod енджина

Както може би някои от вас знаят, основната екстра в играта, за която наистина доста се шумя, е възможността за пълно или частично разрушаване на части от терена – стени, сгради и т.н. с експлозивните оръжия, каквито са базуката, гранатите и бомбите с дистанционно. Например, ако стреляте с базука в почвената стена на мината, върху нея ще зейне голяма и дълбока яма. Ако обаче материалът е по-твърд, като например железобетона в носещите стени на сградите и помещенията – дупка няма да се появи. Тук дизайнерите на нивата на места са оплескали работите и са маркирали като неразрушими очевидно не особено солидни обекти (или обратното), но това няма чак такова значение и не се набива на очи, освен ако не се разхождате из нивата с едничката цел да дълбаете дупки в търсене на червеи за стръв (и малките деца знаят, че на Марс няма червеи). Карането на различни превозни средства е другият основен коз на играта



Качването в подводницата е улеснено максимално, става с клавиша за Use.



Това съм аз - водачът на бунта, издирван и гонен от душманите,

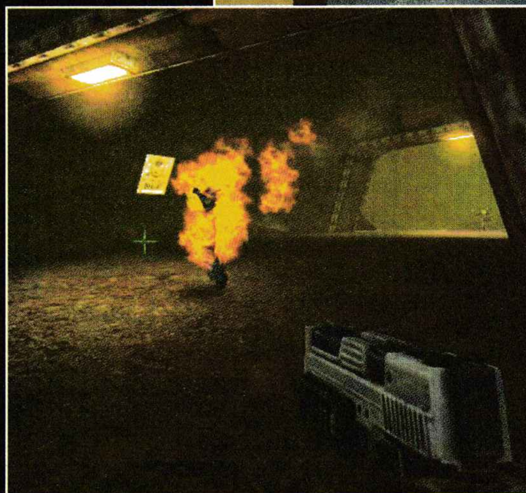
и добавя цяло ново измерение към забавлението. Управлението им е леко тромаво, но въпреки това битките са много забавни, в случая с подводницата и бойния летателен апарат част от това забавление се осигурява от факта, че също като в Descent добавянето на възможност за свободно движение във всички три измерения осигурява много по-нестандартен подход към битките и разположението на противниците. Свободата обаче не е пълна – явно поради ограниченията на енджина, правен като за 1st person shooter, човек не може да направи лупинг – във вертикално направление не можете да завъртите возилото си на повече от 90 градуса, т.е. не можете да преминете точката, в която носът сочи право нагоре. Също така не може да се прави и странично превъртане, но май искам прекалено много от игра, която далеч не е симулатор. Иначе като усещане и физически модел играта си е съвсем реалистична – тичането и движенията са плавни и приятни,

скоковете са съобразени с гравитацията на Марс

и са леко по-дълги от стандартните, а пък срутването на някой взривен сталагмит от тавана на някоя наводнена пещера или падането на парчетата на пръснато от куршуми стъкло изглеждат напълно реалистични. Оръжията като цяло могат и да не се отличават с особена оригиналност (макар че алтернативният режим на стрелба при някои оръжия осигурява известно разнообразие), но и за пореден път доказват, че не е нужно да бъдат прекалено фантасмагорични, стига да са добре балансирани. Арсеналът се състои от обичайните пистолет, пушка, Assault-Rifle и sub-machine gun, базука и т.н., като единствените свежи попълнения извън стандартните са огнехвъргачката (много свежо оръжие) и полицейският щит, който, докато е здрав, върши добра работа при нужда от прикритие на момента. Единственото ми оплакване е по отношение на пистолета. С него човек може да убива почти толкова ефективно колкото и с Assault Rifle-а, стига да има бързи пръсти, за да симулира автоматична стрелба. Точността му е твърде голяма и с него headshot-овете на до средни разстояния са детска играчка. Изобилието от амуниции за него пък ви позволява да си гърмите на воля без да се притеснявате за похабените патрони.



Като слон в стъкларски магазин, значи?



Burn like hell!

А преди малко се опитах да се скрия зад тази колона...

Графиката не е нищо особено, но пък не е и грозна

и успява да потопи геймъра в чуждопланетната атмосфера. Текстурите не са супер детайлни, моделите на оръжията, противниците и превозните средства и съответните им анимации са добри, но не и отлични. Самата атмосфера обаче е доста увличаща, разнообразието от помещения и пещери, през които се минава, е напълно достатъчно, за да се представи достоверно мащабността на събитията, които се случват в играта. Задименият от червената прах и пълен с отровни газове въздух в мините се просмуква през скафандъра на Паркър, излиза извън рамките на монитора и предизвиква нервна кашлица в гърлото на играча, създавайки почти пълна въвличане на играча в заобикалящия го виртуален свят. Както си му е редът, в административните помещения ситуацията е съвсем различна – подредени стаи, чиновници, компютри, чист въздух и като цяло почти стерилна обстановка. Няма нищо излишно, нищо пропуснато, всичко си е точно там, където му е мястото. За съжаление обаче интерактивността с околната среда не е на ниво и се свежда най-много до някой кърколещ звук от някоя кафеварка или възможност за трошене на предмети и лампи. Последните имат интересното свойство да осветяват околността дори и след като най-старателно сте им видели сметката. По-добре въобще да не можеха да се чупят! Не че се оплаквам, де, това не е проблем. Нивата, както казах по-горе, напълно достоверно пресъздават обстановката спрямо предназначението на съответното помещение, а в някои ще имате и специална мисия – например по някое време вашият помощник, кривнал от "правия път" служител на Ultor любезно ще ви информира, че трябва да откриете и заловите някаква важна клечка от компанията и да го предадете на бунтовниците, като за целта ще трябва временно да се дегизирате в костюм и вратовръзка и без никаква стрелба по пазачите да се промъкнете до високите етажи на властта в Ultor, където се намира въпросният човек. Зареждането на нивата не отнема абсурдно количество време. Всъщност цялата система за минаване между нивата е почти едно към едно взета от Half-Life, т.е. играта е накъсана на кратки нивца, зареждането на които става по-често, но е и по-безболезнено. Иначе Red Faction на моменти натоварва доста сериозно компютъра. На система със 128 MB памет и 32 MB GeForce 2 MX видеокарта често имаше кратки паузи за прочегъртване на хард-диска и съответно за зареждане на следващата порция текстури в паметта на видеокартата. Звуковото оформление на играта е доста сполучливо през по-голямата част от времето, като изключим откровено глупавите реплики на охраната в мините. Звуците от оръжията са много добри, а музиката е доста подходяща за обстановката и се мени в зависимост от действията на екрана. В Red Faction има и мултиплейър с трите стандартни режима – DM, TeamDM и CTF, но на мен лично нивата не ми допаднаха особено.

Red Faction безспорно е дяволски добра игра, която освен доста приятния геймплей предлага на играча и солидна доза добър сюжет. Препоръчвам ви да си я набавите дори и да не сте голям фен на научната фантастика, защото играта се нарежда сред най-добрите 3D-екшъни на годината.

Gadget Tycoon

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	7	8	8

Или как ще изглежда тоалетната на бъдещето!

- Monte Cristo Games ■ www.crazyfactory.com
- P200, 64 MB RAM, 4 MB Video Card
- ikономическа симулация ■ 1 CD


Графиката на играта е изцяло "cartoon" стил и изглежда много забавно.

Производството на ролери е под пълна пара.

Може да не ви изглежда много привлекателна тема за игра, но въпреки това в Gadget Tycoon става въпрос именно за тоалетните и по-точно за тоалетните на бъдещето. А пък ако смятате, че едно такова устройство е проста работа, то вероятно ще бъдете много изненадани като разберете, че за него ще ви потрябват не по-малко изобретения отколкото за един робот – перфектна домашна прислужница или за комбинация между ролери, реактивни двигатели и перката на Карлсон, който живее на покрива :-)

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Идеята е стандартна – разполагате с някаква съборетина, която е виждала много по-добри времена, и с някаква стартова сума. Съборетината е стара фабрика, от машинариите на която са останали само разкривени железарии, а от мебелировката и бюрата – трески за подпалки. По неизвестна причина в нея могат да се инсталират само машини за производство на тоалетни, роботи-домашни прислужници и реактивни перкоролери (терминът аз си го измислих). Не е много, но има и по-тежки случаи.

Основните принципи на тази игра са подобни на тези и в почти всеки друг "tycoon". Разликите обаче са в подробностите! Създателите са успели да направят икономически симулатор, който е не само добър като симулация, но е и приятен за играене – нещо, което липсва в цял куп други игри с огромни претенции. И освен това всичко е гарнирано с прилична доза хумор.

Първата ви работа в ролята на tycoon е да пуснете в действие лабораторията за research. Закупувате някакво оборудване и наемате подходящите хора и тук се сблъсквате с първото неизвестно! Всяко оборудване, което можете да закупите и инсталирате, има четири степени на ъпгрейд. Всяка "по-висока" степен има по-добра производителност и което е по-важно, може да research-ва по-съвършени технологии. От своя страна пък за по-съвършените технологии имате нужда от по-съвършени машини за производство и по-ефикасни методи за маркетинг (и за укриване на данъци)... Но се оказва, че и служителите ви имат четири степени на квалификация... Имат и показател като морал (лоялност), ефективност и евентуално са способни чрез обучение да придобият по-висока степен на квалификация. Какви машини да поръчате и какви служители да наемете? И какво да изобретявате? Излиза, че всяка стока (така е, и тоалетната е стока) може да се усъвършенства в две насоки – по-добър и ефективен дизайн и по-високо техническо съвършенство. Към какво да се насочите? Евентуален отговор ви дават личностите на конкурентите! Обособени са общо осем типа конкуренти – агресивни, предпазливи, евтинджии... Освен това купувачите се делят на два основни типа – техноманиаци и ценители на външните форми (моята тоалетна е най-красива :-)) Към кои купувачи ще се насочите – от това зависи и накъде ще наблегнете при research-а, както и към какъв тип маркетинг и реклама ще се ориентирате.

Ето картата на града.



В никакъв случай не бива да подценявате и счетоводството и личния състав. Добрият счетоводител може да ви спечели цяло състояние като прилага умело арсенала си от счетоводни гимнастики за намаляване на данъците и дори може да ви укрие от данъчните солидна сумичка за черната каса... Личният състав пък се занимава с преквалифицирането на персонала и освен това с умели поощрения увеличава морала и лоялността на служителите. А може би ви трябва high-level адвокат? Няма проблеми – малко подмолна работа и ще успеем да отмъкнем адвоката на конкуренцията.

Какво друго – играта предлага мрежова игра, "free" game с предварително избрани конкуренти и стартови условия и осем сценария. Между другото тук ще видите и сценарий, който досега не съм виждал в никоя друга икономическа симулация – да бъдете последният БАНКРУТИРАЛ участник :-) Какво пък – Gadget Tycoon е игра, която изглежда наистина си заслужава да бъде опитана!

Command & Conquer Red Alert 2 Yuri's Revenge

Безупречен пример как трябва да изглеждат експанжъните

■ Westwood Studios/Electronic Arts ■ www.westwood.com
■ P200, 32 MB RAM ■ RTS ■ 1 CD

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	10	10	9

- Хей, Брейн, какво ще правим утре вечер, а? - попита Пинки с типичната за него глуповата, но добродушна физиономия.
- Същото, което правим всяка вечер, Пинки... Ще се опитаме да завладеем света! - отвърна Брейн, втренчен към монитора на екрана, където за n-ти път течеше филмчето за превъртането на Yuri's Revenge с руснаците.

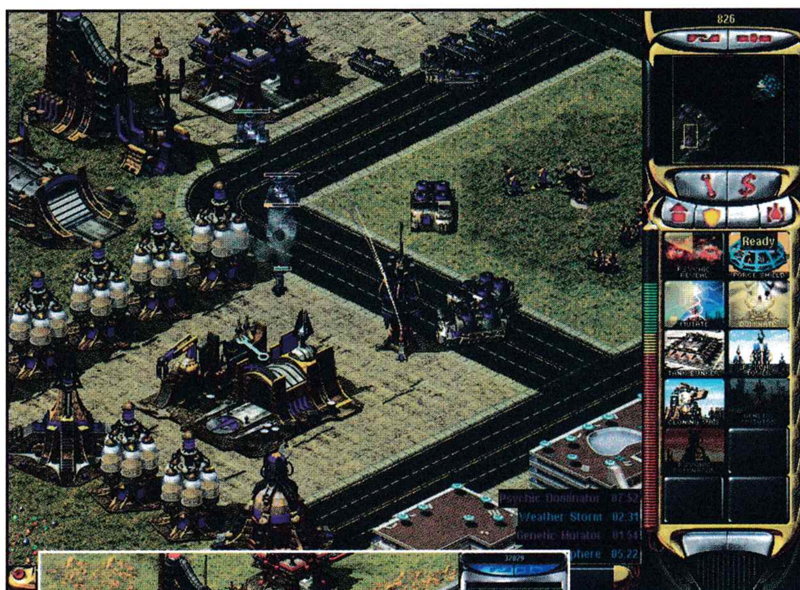
Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Чудно ми е откъде му дойде на ум на Yuri да завладява света, след като през "желязната завеса" трудно минаваше какъвто и да е продукт на загниващия капитализъм, камо ли анимационно филмче като това за Pinky и Brain, пропито с идеи за абсолютна власт и световно господство. Поне в "Ну погоди" нямаше такива намеци, дори напротив, правеше се рязка граница между това, кое е добро и кое лошо. Изглежда телевизията и рисуваното насилие все пак не са сред основните фактори за развитието на подрастващите, защото руснакът Юри съвсем сериозно е решил да премахне думата "идентичност" от речника и да подчини всичко що е с мозък на своята воля.

Стига майтапи за "отсам и оттам желязната завеса"! Преди да се отплесна съвсем с аналогии, ще премина по същество за експанжъна на една от най-продаваните компютърни игри за миналата година Command & Conquer: Red Alert 2!

Продължението на историята е съсредоточено около личността на първия министър на генерал Романов, Юри, който малко преди края на войната, представена в Red Alert 2, изчезва и никой не знае къде е и дали изобщо е жив. Победители в конфликта в крайна сметка се оказват Съюзниците, но радостта им не трае дълго - оказва се, че Юри е жив, здрав и готов за мащабна офанзива, този път не само срещу Америка, а срещу целия свят. Докато The Allies и The Soviets са доизчиствали разногласията си на бойното поле, Юри е рекрутирал своя собствена армия, с която възнамерява да подчини на волята си цялото човечество. За целта из целия свят е построил Psychic Dominators - огромни машини, способни да контролират съзнанието на всичко живо в обхвата им. Изправени пред новата глобална заплаха, и Съюзниците, и руснаците са принудени да забравят за различията си, да си подадат ръка и да се борят с общи сили срещу новата заплаха. Време за ответни действия няма, защото Юри активира машините си и целият свят става негово владение. С много усилия и малко на късмет американците успяват да повредят Psychic Dominator-а на острова Алкатраз край Сан Франциско и така градът се превръща в единствената неконтролирана зона от психо-узурпатора.

Благодарение на Алберт Айнщайн и неговата машина на времето, остава надежда за спасение. Руснаците и американците се връщат в ми-



Psychic Tower-ът на Юри има отбранителна и икономическа функция. Група вражески единици с бодра крачка се отправя към машината ми за рециклиране.



Мерникът на супер-оръжията ви вече показва какъв обхват ще има атаката ви.



Робите труда обичат, на помощ първи се притичат. Няма харвестър, който да им се опре!

налото, за да предотвратят плана на Юри и да променят събитията.

Новото при старото...

C&C Yuri's Revenge, също като предходните експанжъни към поредицата Command & Conquer, добавя нови мисии за солова игра. В конкретния случай това са по седем нива за всяка от двете оригинални страни. Интересното е, че концепцията и на двете кампании позволява да напредвате, следвайки обща сюжетна линия, но като цяло са доста оригинални по своему и водят до два напълно независими финала. Например, още в първата мисия, когато пътувате с машината на времето, американците се справят по-добре с нейното управление и попадат където и когато трябва, докато руснаците претърпяват авария, заради която се озовават в ерата на динозаврите и трябва да си спасяват кожата от гладни тиранозаври. По-нататък ще воювате в Сиатъл, Лондон, Кайро, Трансилвания и дори ви очаква приключение на Луната, където с космонавти(!) ще громите базата на Юри. Мисиите са умерено трудни и определено много забавни. Например в Холивуд ще можете да ръководите Клинт Ийстууд, Силвестър Сталоун и Арнолд Шварценегер. Разбира се, имената им са променени леко, но гласовете им звучат съвсем достоверно!

В предишните експанжъни свикнахме да виждаме нови единици - такива има и в Yuri's Revenge за всяка от двете страни. Американците се сдобиват с G.I. Guardian. С негова помощ си осигурявате антитанкова и противовъздушна отбрана. Цената му обаче е относително висока спрямо реалната му ефективност. Далеч по-смислен е новият танк Battle Fortress. С него можете да газите не само пехотинци, но и танкове. Ако го напълните с до петима войници, те ще обстрелват враговете във всички посоки. Robot Center-ът пък ви позволява да правите безпилотни танкове, неподлежащи на пси-контрол.

Руснаците от своя страна губят някои единици и постройки (Yuri, Cloning Vats, Psychic Radar), "отишли си" с Юри, но получават други като брадатия мужик Борис, който трепе войниците като пилци и може да посочва на изтребителите сгради за унищожение. Siege Chopper е името на хеликоптер, с който можете да стреляте по наземни и летящи обекти, а при режим "deployed" действа като класическа отбранителна установка. Новите постройки са бункерите - с тях осигурявате отбрана за базата си, и т.нар. Industrial Plant, който първоначално може да ви се стори скъп, но реално е много ефективен, защото намалява цената и времето за строене на танкове с 25%! Шпионският самолет се завръща и така разкриването на черните петна по картата става по-лесно.

Направени са леки, дори незабележими корекции при оригиналните единици с цел по-добър баланс - типичен пример е Таня, която, подобно на Crazy Ivan, може вече да поставя експлозиви почти навсякъде. Друг пример е способността на пехотата да трупа опит (veterancy) и по време на окупирането на дадена цивилна сграда. Всички фракции получават Force Shield, който, подобно на Iron Curtain-а, прави сградите неуязвими, но използва цялата енергия на базата като това дезактивира отбранителните системи и открива нови пролуки за атака на врага ви.



На нивото на Луната ще можете да строите космонавти, въоръжени с лазерни пушки.



И пиле не може да прехвръкне над тази сбирщина от разнородни единици.

КОЛЕКЦИЯ



■ Излезе пакетът Command & Conquer: Theatre of War, който съдържа 8 диска с четири от класическите C&C игри - Tiberian Dawn, Tiberian Sun, Red Alert и Red Alert 2. Не са правени никакви модификации, освен че версията на Tiberian Dawn е оптимизирана за Windows. Пакетът не включва експанжъните към сериите - The Covert Operations, Firestorm, CounterStrike и Aftermath.

Най-мащабният експанжън в историята на Westwood!

Преди да стигна до това, което прави Yuri's Revenge по-особено продължение, искам да отметна всичко, което е било правено досега. Firestorm (към Tiberian Sun), примерно, добави няколко нови парчета към бомбастичния саундтрак. В YR цялата музика е сменена! Неин автор за пореден път е талантливият Франк Клепацки и ако предишните му мелодии са ви харесали, сега също няма да се разочаровате. Останалото озвучаване също е освежено с нов speech за старите единици и оригинални, леко хумористични лафчета за новите.

Естествено най-значимото нововъведение е третата армия, тази на Юри. За първи път експанжън на Westwood включва цяла фракция като добавка. Не можете да играете солова игра с войската на Юри, но и предоставената опция



Балансирана ли е армията на Юри? При единици като подводницата Boomer може дълго да се спори...

Пустинните карти са освежаващо допълнение към зелените и снежните нива.





It's not just a walk in the park! Ни в клин, ни в ръкав, битка с тиранозаври!

да я избирате само в режим за мултиплейър и skirmish, не е за подценяване. Тази трета страна променя из основи всички познати тактики от оригиналния Red Alert 2. Тъй като Юри залага предимно на пси-манипулациите и генетичните мутации, е напълно безразсъдно да държите войниците си накуп и незащитени от бункер или някоя сграда. С помощта на Genetic Mutator-а, едно от новите супер-оръжия, те ще се превърнат във вражеска паплач от огромни исполини (Brutes) и ще преминат на вражеската страна като трошат всичко по пътя си - от пехотата до танковете и постройките ви. Другото супер-оръжие на Юри е Psychic Dominator-ът, който поразява базата ви толкова ефективно, колкото атомната бомба и бурята с тази разлика, че е в състояние да привлече част от чуждите единици в засегнатата зона на ваша страна и така да удължи офанзивата.

Иначе почти всичко в армията на Юри е мултифункционално

Например летящата чиния е в състояние да източва пари от чуждата рафинерия и същевременно да обстрелва с лазери преминаващи наблизо опоненти; Psychic Tower-ът е отбранително устройство, защото контролира съзнанието на атакуващите врагове, но, ако пратите "уловените единици" в Grinder за рециклиране, нещата придобиват икономически измерения; робите, които събират злато и ви осигуряват кредити, могат да бъдат превърнати в Brutes чрез Genetic Mutator и така да станат офанзивна сила; обикновеният войник Initiate, чиято работа по принцип е да стреля, ще повиши подаваната енергия към базата ви, ако го вкарате в Bio Reactor и т.н.

Тук се виждат новите попълнения в армията на руснаците. На пътя е героят Борис, а над него прелита Siege Chopper. В горната част на базата охраняват бункери, а вляво е чудото на комунистическата икономика - The Industrial Plant.

СЛУХОВЕ

■ В Интернет се носят непотвърдени данни, че Westwood вече работят по Red Alert 3, а бе потвърдено, че разработката на Tiberian Twilight, която все още не е обявена официално, е продължена след прекъсване, когато всички усилия на екипа били съсредоточени върху завършването на онлайн играта Earth & Beyond.

Няма да описвам всяка от единиците на Юри поотделно, защото няма смисъл да се конкурирам с ръководството към играта, а и вече го направих в превютата (броеве 8 и 11), но ще ги обобщя като кажа, че всички те са крачка напред не само в рамките на този експанжън, а и по отношение на стратегиите на Westwood като цяло! При големите промени обаче винаги има и малко негативни резултати. Поне на мен ми се струва, че се е изгубил перфектният баланс, с който са известни другите игри от поредицата. Склонен съм да вярвам, че армията на Юри е малко по-съвършена от останалите, въпреки че това е много субективно и зависи изцяло от прилаганите тактики и опита на играчите.

Новото не свършва дотук!

Режимите мултиплейър и skirmish са обогатени с редица малки, но значими корекции и нововъведения. Вече можете да избирате на кое място на картата да започвате играта, а самите карти вече не представляват само зелени полета, сибирски пейзажи и градове - официални бойни терени стават и пустините, които за първи път се появиха в map pack-овете към Red Alert 2.

Westwood са известни с това, че се вслушват в желанията на феновете си. В следствие на многобройните молби единицата Navy Seal става свободна за избиране в редиците на The Allies. Специфичните units за Франция, Германия и останалите разбивки на основните фракции са непроменени. Скритите бойци са Chrono Ivan, Psi Commando и Chrono Commando, които ще активирате, ако превземете Tech Center-а на вражеската база.

Много ми допадна как е развита идеята с неутралните постройки. Ако ги присвоите (с инженер), това ще повлияе осезаемо на баталните действия. Болницата, например, ще връща постепенно здравето на всичките ви пехотинци, без да е необходимо да ги хоспитализирате един по един. Същото действие, само че при танковете, има Machine Shop-ът. The Secret Lab ви дава технологията на дадена страна. Старите сгради като петролното депо, тази за парашутистите и поправящата танкове се завръщат.

Command & Conquer: Yuri's Revenge гарантирано ще се хареса на почитателите на добре балансираните стратегии. Играта е качествена във всяко отношение - от графиката, през звука, до геймплея! С този продукт Westwood достигнаха кулминацията при своите 2D RTS заглавия. По всяка вероятност бъдещите игри от тази поредица ще са тримерни, а следващият етап на еволюцията ще започне с Tiberian Twilight, последван от Red Alert 3, който при успеха на RA2 е неизбежен!

Force Shield-ът е сигурно дефанзивно средство, но може да се окаже нож с две остриета.



Вражески шпионски самолет прави депресиращи снимки на недостъпната ми база.



НАЦИОНАЛНА ИНТЕРНЕТ КАРТА



цени на картите [лева]	локален достъп в София и Бургас	достъп от цялата страна
2,99	8 ч.	5 ч.
4,99	15 ч.	10 ч.
9,99	35 ч.	20 ч.
19,99	75 ч.	50 ч.

NeTEL за всеки!

NeTEL

тел: [02] 986 7675
sales@netel.bg; www.netel.bg
за дистрибуция:
НЕТЕЛ ЕООД ; тел:[02] 986 7675

SPIDER-MAN



Човекът паяк в комплект с плеяда герои и злодеи от комиксите на Марвел



Способностите на Спайди да се катери по стени и тавани дават много нови възможности на level-дизайнерите.

■ Activision ■ www.activison.com ■ 3rd person shooter
■ P2 266, 64 MB RAM, 200 MB HDD, 4MB 3D Video ■ 1 CD

Графика
7
Звук
7
Геймплей
9
Общо
8

Питър Паркър е съвсем обикновен, простодушен фоторепортер от нюйоркския ежедневник Дейли Бъгъл. Има гаден шеф, миловидна стара леля, красива приятелка, която му става съпруга и мистериозно алтер его. Човекът-Паяк е могъщ супергерой и притежава готин костюм, шесто чувство, свръхчовешки способни и алтер его. Съвпадение? Мисля, че не...

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Как се става супергерой? Всъщност техническата работа е съвсем проста, но са необходими доста екстравагантни аксесоари - ярък костюм, обезателно снабден с маска, помпозен псевдоним, който да стои добре във вестникарските заглавия на първа страница и най-важното - неизчерпаем запас от плоски лафове. Когато сте готови, можете да се провъзгласите за супергерой и да започнете работа на непълен работен ден. Основната ви задача - ДА СПАСЯВАТЕ СВЕТА! От кого? ОТ СИЛИТЕ НА ЗЛОТО! Пояснение - силите на злото са предимно грозни, мутирали чудовища, извънземни или психически нестабилни човеци, издокарани в безвкусни костюми, донякъде подобни на вашия. Характерна обща черта на суперзлодеите - винаги губят накрая, но никога не се отказват.

Стига ви толкова теоретична подготовка - вече сте достатъчно компетентни, за да започнете супергеройската си кариера. Ако имате някакви неясноти, драснете един e-mail на адрес peterparker@dailybugle.com. Или пък изиграйте най-новата игра, посветена на приключенията на Spider-Man.

Жанрът е third person shooter

Честно казано, първото впечатление, което прави играта, е по-скоро негативно. Веднага си личи, че Spider-Man е конзолната конверсия, която просто е адаптирана за PC.


Качеството на анимациите между нивата би могло да бъде и по-добро.

Интродукцията и анимациите между нивата представляват доста забавни, но технически несъвършени предварително рендерирани филмчета. Графиката в самата игра е поне две поколения под съвременните стандарти и ако наскоро сте играли суперхита в жанра Max Payne, нищо чудно да бъдете разочаровани от външния вид на Spider-Man. Освен това в началото ще ви бъде доста трудно да свикнете както с управлението на главния герой, така и със странното поведение на камерата, която сякаш винаги застава така, че да не виждате това, което ви интересува. Често ще трябва да разчитате повече на своята интуиция, отколкото на това, което научавате от екрана на монитора. Въпреки това съвсем не бих нарекъл геймплея "осакатен" или "нескопосан" - за около час ще свикнете както с многото клавиши, така и с хаотично движещата се камера. Ако се затруднявате - предвидени са и 6 тренировъчни нива.

Когато навлезете в играта, разбирате, че тя има и доста значими плюсове. Като най-важен измежду тях бих посочил разнообразието, което тя предлага. Преди да стигнете до финалната анимация, ще трябва да преодолеете 6 големи епизода, разделени от своя страна на над 30 по-малки нива. Напоследък твърде много игри от този жанр, може би за да удължат общото си игрово време, затъват във все едно и също монотонно изби-


Електрически стени, лазерни кули - защо ли ми се струва, че не съм добре дошъл тук?



Последното ниво - Спайди бяга от разрушаващия се подводен комплекс, а по петите му е страховито чудовище.





Загризал ме е, мамо, гущер гигантски...

ване на противници от началото да края. Радостно е, че дизайнерите на Spider-Man не са попаднали в този капан. Непрекъснато ще се изправяте срещу съвсем различни предизвикателства - в едно ниво трябва да стигнете до целта си за определено време, в друго има логическа загадка, в трето е заложено на екшъна, в четвърто трябва да експлоатирате слабите места на някой бос... Много често ще се сблъсквате и със съвсем нетрадиционни изненади, а и почти непрекъснато ще ползвате способностите на вашия герой да се придвижва бързо с помощта на нишки паяжина и да лази като муха по стените и таваните. Освен това Спайди притежава специфичен усет, предупреждаващ го за опасности, може да омотава враговете си с паяжина или да изстрелва експлодиращи кълба под тях. Изпъкват още две суперспособности - гигантската бомба и подсилването на юмручните ви атаки. Не можете да използвате тези способности до безкрайност, защото за всяко едно умение, изискващо паяжина, са ви необходими специални зареждащи касетки.

Доста сполучливо е пренесена атмосферата от комиксите и анимациите за Спайди

"Разказвач" в играта е гласът на самия Стан Лий - един от създателите на Spider-Man. Запазен е оригиналният, шеговито-ироничен стил, в който никой не се възприема съвсем насериозно. Главният герой непрекъснато ръси лафове, а на много от шегите в играта съм се смял с глас. Личи си, че това заглавие е ориентирано специално към феновете на комиксите на Марвел, защото в него като на парад минават повече от половината техни персонажи. Освен Spider-Man, в един или друг момент ще се срещнете със супергероите Black Cat, Daredevil, Human Torch, Punisher и Captain America. Срещу вас се изправят не по-малко известните злодеи Scorpion, Rhino, Mysterio, Carnage и вашият архиврат Doctor Octopus. Да не пропускаме и полупобърканния симбионт Venom, за когото никога не е съвсем сигурно на чия страна е. Тъй като комиксите на Марвел така и не са били издавани у нас, много е вероятно тези имена да не ви говорят нищо, но ви уверявам, че става въпрос за култови герои, всеки от които е уникален (и много често има собствен комикс-сериал).

Можете да избирате между четири режима на трудност

Най-ниската трудност е предназначена за деца и в нея няма почти никакво предизвикателство. Дори на най-висока трудност играта не е невъзможна, нито особено продължителна. Бих казал, че е съвсем реалистично да я изиграете за един ден. Тук е мястото да спомена, че записът е позволен само в началото на нивата, което за едни играчи е недостатък, а за други (като мен) - предимство. Това означава, че когато сбъркате, ще трябва да преиграете цялото ниво, но за сметка на това цялостната трудност е съвсем умерена, а и самите нива са разумно кратки. Харесвам подобна save/load система, защото единствено при нея играчът наистина се чувства отговорен за своя герой и може да изпита тръпката от това животът му да виси на косъм, а и дизайнерите в този случай не се изкушават да предлагат почти невъзможни изпитания, за преодоляването на които се изисква непрекъснато презареждане на играта.

Когато изиграете Spider-Man, ще откриете, че в процеса на игра сте получили няколко доста оригинални награди. Една от тях е галерията, в която можете да разгледате триизмерните модели на всички персонажи, придружени от кратко описание. В зависимост от вашите постижения и разкрити тайни можете да получите възможността да преиграете играта с различен костюм (външен вид на вашия герой) и дори с различни супер-сили! Но най-оригиналната награда представлява колекцията от корици на комикси, които откривате в различни тайници по време на играта. Това са все реални издания на комикса за Spider-Man, отново придружени с кратко описание на историята в тях. За съжаление ще можете да разгледате само кориците, не и историите в комиксите. Въпреки това за най-големите фенове ще е същинско предизвикателство да попълнят цялата колекция, тоест да открият всички тайници в играта Spider-Man, която въпреки немалкото си недостатъци си остава едно от добрите заглавия в жанра 3rd person.

Плюсове:

- Пренесен е чарът на комиксите на Марвел.
- Приятен хумор.
- Оригинална конструкция на нивата.
- Непозната досега свобода на движенията.
- Много бонуси и изненади.

Минуси:

- Незадоволителна графика.
- Трудно се свиква с управлението на героя.
- Движенията на камерата повече ви пречат, отколкото помагат.
- Линеен сюжет и нива.
- Сравнително кратка, играе се на един дъх.

Френска целувка с Веном - единственият персонаж в играта, който е едновременно враг и съюзник.



The ART OF MAGIC
MAGIC & MAYHEM

Най-великите магьосници отново водят епични битки помежду си

■ Climax/Virgin Interactive ■ RTS/RPG ■ 1 CD
■ Pentium II 300, 64 MB RAM, 3D Video 8 MB, 1 GB HD



Дуелът на магьосниците. Рунд 2 - сексапилната Векс срещу лошата Гайон.

В края на лабиринта ще намерите Минотавъра, но къде, по дяволите, е Ариадна?

Известно е, че магьосник, който е забулен със съмнителна роба в тъмни разцветки, има светещи въглени вместо очи, създава ви комплекси за малоценност и ви заплашва предимно вербално, задължително е архизлодей.
Сун Цзе-Дун "Трактати за изкуството на магията" (глава трета - "Как да разпознаем истинския злодей")

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

Уви, всеки знае, че Сун Цзу е автор на "Изкуството на войната", а брат му - Сун Цзе-Дун на "Изкуството на магията", но на колко от вас им е известно какво се крие зад заглавието Magic&Mayhem?

Преди две години тази изключително оригинална игра, която съчетаваше елементи от жанрове като стратегия в реално време, RPG и дори куест, както множество други недооценени перли в геймърската индустрия остана напълно незабелязана на фона на комерсиалните заглавия. Сега, когато Magic&Mayhem 2: Art of Magic вече е факт, искрено ми се искаше да се съсредоточа върху новостите спрямо оригиналната игра, но тъй като това означава да тънете в мрака на пълното недоумение, съм принуден да започна от самото начало.

В първата част на играта поемахте ролята на младия магьосник Корнелий, който трябваше да намери изгубения си чичо. Е, тук отново сте изправени пред подобна битова драма, но главното действащо лице в нея се нарича Оракс. Въпросният е най-обикновен селски момък, който се събужда една сутрин с размазващ махмурлук след тежък алкохолен празник по случай официалното му приемане в лоното на мъжествеността (поне в очите на неговите съселяни). За съжаление "la dolce vita" не може да продължи вечно и скоро нашият човек е принуден да се конфронтира с жестоката реалност след като баща му е убит от армиите на хаоса, а сестра му Надя е отвлечена от зъл магьосник. Оказва се, че Оракс е носител на неподозирани магически способности, които му помагат да се опълчи срещу армиите на злото, предвождани от демоничния заклинател Некромагус.

Още в началото ще забележите каква странна птица е главният герой. Ще бъдете принудени да изтърпите безкрайните му тиради, изпълнени с помпозни глупости и дразнещ ентусиазъм. Той много говори, но май сам не знае какво точно казва. Има силен шотландски акцент, който поне на мен много ми напомни за Юън МакГрегър в "Трейнспотинг". Освен че е потресаващо отегчителен, той също така е доста непривлекателен и на картинката



Горска богиня с грамаден бюст се нуждае от помощта ви. Напред!

прилича в най-добрия случай на разчорлена лелка или травестит,

което едва ли може да бъде извинено само с шотландското му потекло. Но нека да оставим за малко клетия досадник и да се пренесем в света на Art of Magic.

За разлика от изометричната 2D-перспектива на предшественика, в Magic&Mayhem 2 изображението е изцяло триизмерно и може свободно да се върти и zoom-ва. Макар че преминаването в 3D определено е крачка напред и ви дава много повече възможности, нищо не може да извини меко казано постната графика, в която липсват каквито и да било детайли. Ще посещавате най-вече безлично изглеждащи селца и градчета, които са изобразени спартански и нито веднъж няма да зарадват очите ви. Всъщност на всяко ниво ще ви се налага с една иконка да "махате" покривите на къщите и дърветата, тъй като те запречват изгледа ви. По този начин играта става още по-непривлекателна визуално (навсякъде подкастрени пънчета и празни каменни колиби а ла "Флинтстоун"). Наистина, изчистеният от всякакви излишества терен (пресъздаден е реалистично с променлив релеф) е изключително удобен за мултиплейър-сражения, но в единичната кампания дразни неимоверно. Няколко мисии са направени много сполучливо, но като цяло се създава впечатлението, че не е обърнато нужното внимание на дизайна на нивата (единствено в графично отношение).



Цветът на магията

Преди всяка мисия можете сами да си изберете какви магии ще използвате. Това става посредством т.нар. portmanteau или книга с вълшебства. В лявата ѝ част са разположени три талисмана - на хаоса, неутрален и на реда, а в дясната - магическите ви съставки(напр. живак, обсидиан и пр.). Интересното е, че всяка съставка може да бъде използвана за създаването на три различни магии, в зависимост от това, в кой от трите талисмана сте я поставили.

Наръчник на младия заклинател

Най-много са магиите, чрез които призовавате на помощ различни митологични създания (предимно от гръцката и скандинавската митология) като кентаври, минотаври, харпии, дракони, елфи, демони, скелети и вампири, които можете да управлявате като във всяка божа реалновремева стратегия, да ги групирате и т.н. Не се нахвърляйте като невидели на най-силните създания и "най-скъпите" офанзивни магии - често други тактики се оказват далеч по-ефективни.

Направата на всяка магия изразходва определено количество от маната ви. Тъй като Оракс не може да възстановява магическата си енергия самостоятелно, ще трябва да търси из картите т.нар. Places of Power (PoP). Те представляват каменни олтари, които презареждат маната ви, когато застанете върху тях. Колкото повече от тези олтари контролирате, толкова по-бързо ще се регенерира маната ви. Разбира се, не е нужно самите вие да стоите като истукани върху PoP - можете просто да оставите някой от питомците си да ви го пази, като в това отношение са особено полезни dryads и totem of guarding (earth elementals). Точно около вълшебните каменни олтари се разиграват и най-свирепите мелета, тъй като всеки магьосник се стреми да си присвои колкото се може повече от тях.

Задругата на талисмана

За да не умрете от скука, управлявайки Оракс, авторите са включили още няколко герои, които да го придружават по време на неговите странствания в търсене на Некромагус. Обикновено те са оскъдно облечени девойки, които се появяват за кратко и след това изчезват, точно както за съжаление става в живота. Освен привлекателната Гайон, която ще напътства Оракс в първите мисии, ще имате честта да се запознаете и с Дъфъс, симпатичен негър с демодирана афро-прическа и шарени дрехи, който някак си не пасва на фентъзи тематиката на Magic & Mayhem и суперсексапилната елфка Векс, която е ненадмината с лъка.

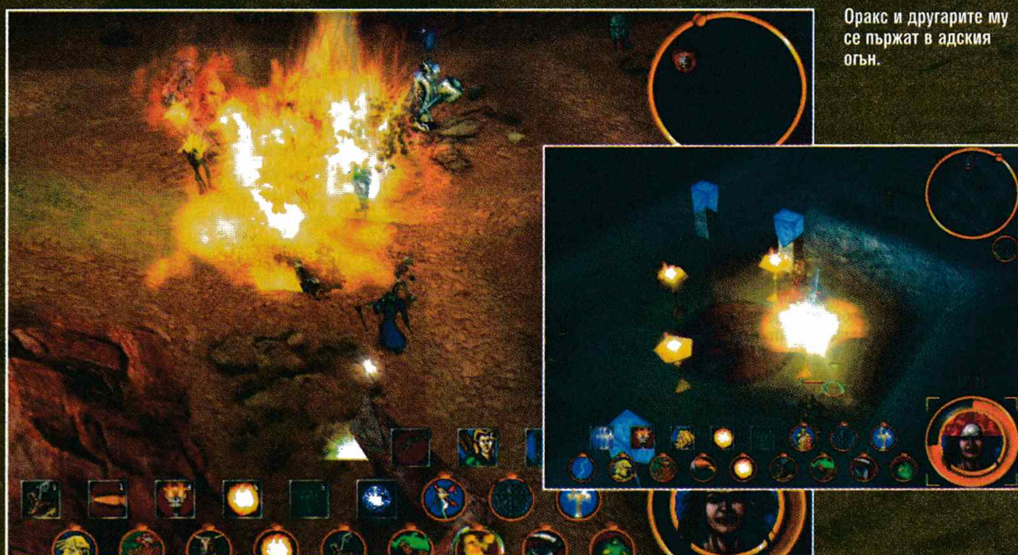
Макар че сюжетът като цяло е пълен с клишета и не е поднесен по най-интересния начин, не мога да отрека, че в играта доста често (понякога съвсем неволно) ще ставате свидетели на забавни случки, а също така и на множество неочаквани обрати, което ще ви мотивира да продължавате нататък. Няма да ви издавам всичко интересно (това би било почти като да ви издам кой е бащата на детето в онази 500-серийна латино-сапунка), но в Art of Magic ще станете свидетели на пиянска свада между магьосници в една кръчма, ще се насладите на невероятно пищния бюст (100 пъти по-голям от този на Доли Партън) на една земна богиня, която представлява хибрид между жена и дърво и ще видите как група селски жени самосиндикално се разправят с изключително опасен и могъщ магьосник на Хаоса, докато мъжете им се губят Бог знае къде.

Още едно изключително достойнство на играта е гениалната музика, която с бавните си готически мелодии напълно пасва на събитията, които се развиват на екрана. Без съмнение, това е най-добрият саундтрак, който съм чувал в игра от доста време насам.

В заключение съм длъжен да спомена и страхотния мултиплейър-вариант, в който можете да си изберете някой от магьосниците, които познавате от single player-кампанията и да покажете на приятелите си колко тесен може да бъде адът. Ако сте играли на единична игра и сте били изтормозени от Некромагус, можете да видите какви мижави показатели има всъщност този жалък червей - дори Хари Потър би могъл да го срази само с поглед.

Въпреки не особено атрактивната си графика, Art of Magic притежава твърде много достойнства, за да я отминете с лека ръка. Дайте ѝ шанс и ви гарантирам, че няма да можете да се откъснете от този великолепен жанров микс поне за две седмици.

Графика	6
Звук	9
Геймплей	8
Общо	8



Оракс и другарите му се пържат в адския огън.

Throne of DARKNESS

Хибридна ролева игра, вдъхновена от японската митология

■ Click Entertainment ■ http://sierrastudios.com/games/throneofdarkness/ ■ , P266, 32 MB RAM, 8 MB Video ■ RPG ■ 2 CD





Throne of Darkness е ролева игра, която се опитва да съчетае в себе си динамичния геймплей на Diablo с няколко ключови елемента от "сериозните" RPG. Сюжетът й е вдъхновен от японската митология. Това е дебютната игра на американската фирма Click Entertainment, а разпространителите са Sierra, които напоследък стават прочути с "почти успешните" си заглавия в жанра (спомнете си Arcanum).

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

За съжаление, такова нещо като "почти успешна игра" съществува само в статиите на разочарованите гейм-журналисти. Всъщност това е деликатен начин да се каже, че една хубава идея за пореден път е провалена от дребни дефекти, които сравнително лесно биха могли да бъдат отстранени. Защото точно детайлите са онова, което отличава истински добрата игра от поредното "почти успешно" заглавие, което е обречено да потъне в забрава след няколко месеца. Все пак се надявам тази черна прогноза да не се сбъдне, защото си личи, че хората в Click Entertainment имат талант и поне аз се надявам това да не си остане тяхната първа и последна игра.

СЕДЕМТЕ САМУРАИ

- **Leader** Най-чаровният персонаж, който получава максимална отстъпка от търговците. Бойните му показатели са сравнително ниски, с изключение на издръжливостта (стартираща от 75), което го прави стабилен, но не твърде ефективен воин.
- **Archer** Феноменалната ловкост (стартира от 150) е най-забележителният атрибут на този самурай. Майстор на лъка и сравнително ефективен с метателни оръжия.
- **Brick** Винаги е полезно да имаш една буца мускули на разположение. Силата и издръжливостта на този гигант започват от 100. Справя се задоволително с повечето оръжия, като предпочита масивните Polearms. Може да използва два меча едновременно.
- **Ninja** Особено ефективен с метателните оръжия (примерно шурикени) и в ръкопашния бой. Сред показателите му изпъкват високата ловкост и магическа дарба.
- **Wizard** Безспорно притежава най-поразяващите магии. Поради ниската издръжливост (стартира от 25), трябва да бъде прикриван от останалите членове на групата. Става почти неефективен, когато изхаби магическата си енергия (Ки).
- **Swordsman** Майсторът на острието. Справя се блестящо както с един, така и с два меча. Често е първата мишена за враговете, така че побързайте да повишите издръжливостта му (стартира от 50).
- **Berserker** Може да използва два меча едновременно, но се справя дори още по-добре с оръжие клас Polearm. Високата му издръжливост (стартира от 100) приляга естествено на открития му боен стил и му помага да оцелее дори в най-тежките мелета. Универсалният воин за близък бой.

Целта на авторите е била да пренесат и обогатят геймплея на Diablo

Същността на играта се заключава в добре познатото избиване на орди чудовища и събиране на готини магически предмети. Няма да описвам в подробности този "Diablo"-стил геймплей, защото той несъмнено е добре познат на всички. Веднага се набиват на очи новостите - в Throne of Darkness управлявате едновременно цяла група герои-самураи. Можете динамично да превключвате активния персонаж, над когото имате пълен контрол, а в това време останалите се управляват от компютъра в съответствие с предварително зададени стратегии. Вашите персонажи са седем уникални самураи, всеки от които има различни силни и слаби страни, четири собствени "магически дървета" (Огън, Вода, Земя, Светкавица), предпочитани оръжия и боен стил. Във всеки момент в групата ви могат да бъдат активни максимум четирима от седемте, докато другите трима възстановяват своята жизненост и магическа енергия на сигурно място в сърцето на крепостта ви. С помощта на магията на вашия господар (Даймио) можете мигновено да

телепортирате самураи от и към бойното поле, както и да съживявате убитите. Магическата енергия (Ки) на вашия Даймио е крайна и често ще се налага да чакате тя да се възстанови, преди да продължите по-нататък. След като изпълните втората мисия, ще привлечете на своя страна и още двама съюзници - ковачът и свещеникът, които ви предлагат услугите си срещу заплащане. Ковачът поправя предметите и влага магически атрибути в тях, а свещеникът може да ви помогне да спечелите покровителството на Боговете и допълнителна магическа сила.

Няма нужда да ви казвам, че нововъведенията усложняват играта и дават немалко нови възможности на играчите. Навременното телепортиране на бойци, правилното развитие/екипиране на всеки един от героите и ефективното управление на групата са от първостепенна важност. За съжаление точно тук се забелязват някои от най-съществените проблеми на играта.





Графика
9
Звук
8
Геймплей
5
Общо
7

Малките камъчета, които преобръщат колата (или какво можеше да бъде направено по-добре)

Поне за мен беше изключително трудно да свикна с интерфейса, така че да съм напълно доволен от поведението на бойците си. Тъй като имам известен опит с подобен род игри, съм склонен да приема, че проблемът е в Throne of Darkness, а не в мен. Дори да се научите да използвате максимално ефективно мишката и short-cut клавишите, това пак няма да ви е достатъчно, за да държите юздите на всичките четирима активни за момента самураи. Решение на този проблем би трябвало да представляват "тактиките", които включват в себе си подреждане на групата и евентуално поведение за всеки самурай. Казвам "би трябвало", защото на практика те са неизползваеми. Предвидени са 12 стандартни тактики с източни имена като "жаба" и "тигър", както и възможността да ги редактирате по свой вкус. След като си поиграете няколко часа с тези тактики, ще установите, че ползата от тях е приблизително равна на нула. Например, ако си подредите бойците, така че физически слабият магьосник да остане зад другите в групата и така да бъде защитен, ще установите, че трябва да ги пренареждате отново, когато тръгнете в противоположната посока, защото тогава магьосникът остава най-отпред. Също така, когато смените един от персонажите в групата, трябва да променяте и цялата тактика, а това става твърде често, за да се чувствате комфортно.

- +

Плюсове:
- Превъзходна стилизирана 2D графика.
- Добър звуков и музикален фон.
- Успешно е превъплътена атмосферата на японската митология.
- Динамичен hack'n'slash геймплей.

Минуси:
- Трудно се свиква с интерфейса.
- Много от "нововъведенията" са практически безполезни.
- Управлението на групата е нито е интуитивно, нито е ефективно.
- Не се справя успешно със задачата да съчетае елементи от "лековатите" и "сериозните" RPG. Вероятно ще подразни и двата типа геймъри.



Много критики могат да се отправят и към поведението на компютърно управляваните самураи. Те ще използват само едно оръжие или единствена магия, докато могат, а когато оръжието се счупи или пък маната им свърши, ще преминат към следващата алтернатива. На практика това означава, че няма никаква полза да инвестирате точки в повече от една-единствена магия, защото само персонажът, който управлявате в момента може ефективно да превключва между различните заклинания... Огромните магически дървета губят своя смисъл. Най-разумното, което можете да направите, е да развиете старателно магията само в един или двама персонажи, които най-често управлявате "ръчно", а при останалите да я пренебрегнете или да инвестирате в единствено заклинание.

Сред по-дребните, но не по-малко дразнещи недоразумения, е фактът, че всеки самурай носи парите си отделно и когато тръгнете да се разплащате, настава "голямото ровене из инвентарите". Фактът, че и седемте ви самураи постоянно качват нива и трябва да повишават показателите, си е неизбежно зло. Като пресметнете и постоянното преекипиране, както и това, че героите ви са седем на брой, в крайна сметка се оказва, че 1/3 от играта ви преминава във взиране в таблици, инвентарни екрани и умуване - тоест пълната противоположност на иначе динамичния геймплей. Към четирите стандартни показателя от Diablo (Сила, Ловкост, Издръжливост, Магическа Енергия) е прибавен пети - Чар. Всъщност ползата от него е отстъпка в цените, която получавате, ако съответният герой пазарува. На практика това означава, че само на един персонаж от групата му трябва висок Чар - примерно можете да използвате Лидера като посредник във всякаква търговия и да не повишите нито една точка Чар на останалите персонажи. Тогава защо изобщо е въведен този показател? Нямаше ли да е по-хитро, ако се пресмяташе осредненият Чар на групата при всяка сделка? Просто сякаш върху този, както и върху много други моменти в играта, не е мислено достатъчно много.

За мен Throne of Darkness ще си остане по-скоро изтощителна и на моменти безсмислена, отколкото приятна и увлекателна игра. Жалко за повече от добрата графика, която сякаш е пренесена от древна японска гравюра и многото изключително интересни идеи на авторите, които засега остават неразработени. Жалко, че вместо очаквания суперхит получихме просто едно "почти успешно" заглавие. Наред с другото разочарование, наречено Pool of Radiance, мога с чиста съвест да заявя, че октомври 2001 беше лош месец за ролевите играчи...

The Mystery OF THE Druids

При лошо осветление този куест лесно би могъл да мине за Gabriel Knight 4

■ House of Tales ■ www.mysteryofthedruids.com ■ P200, 32 MB RAM, 2 MB Video, 150 MB HDD ■ куест ■ 3 CD

"Когато няма риба и ракът е риба" - тази поговорка с пълна сила важи за The Mystery of the Druids. Играта е доста далеч от моя идеал за добър куест, но като че ли в момента просто няма по-смислена алтернатива на хоризонта. Дори LucasArts не са обявили нито един куест в каталога с бъдещите си заглавия, а това наистина звучи плашещо за феновете на този тип игри.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Графика	Звук	Геймплей	Общо
5	6	7	6

От няколко години насам се говори, при това съвсем основателно, за криза в жанра на куестовете или classic adventure games, както ги наричат западните журналисти. Причините за тази криза са много и комплексни, но според мен най-важни измежду тях са две. Първо - жанрът е много трудоемък, един куест отнема неколкократно повече човешки и времеви ресурси, отколкото например средностатистически 3D-екшън. От ключово значение са сюжетът, личностното излъчване на персонажите и графиката, където всеки елемент трябва да бъде изпипан индивидуално и сам за себе си, бил той декор, герой или предмет. Докато при много други игри половината работа е свършена със закупуването на добър енджин, при куестовете просто няма как производителите да минат метър - трябват да се наемат много на брой и при това компетентни сценаристи, художници, дизайнери и в крайна сметка - трябват много ПАРИ. Вторият основен проблем на този тип игри е, че първоначалната сериозна инвестиция много често не успява да се оправдае - куестовете просто не могат да бъдат конкурентни на другите заглавия, които предлагат възможности за мрежова игра и многократно преиграване. Сравнете например Diablo II, която лесно може да даде дори хиляди часове геймплей на най-запалените си фенове, плюс страхотен мултиплей в Battle.net, с произволен куест, който ще изиграете максимум за 1 седмица и после дори няма да посегнете към него повторно.



Анимациите технически са с ниско качество, но понякога успяват да въздействат на зрителя.

Брент и Мелани разговарят за убийствата. Колко романтична тема...





Шефът на отдел "убийства" в Скотланд Ярд - груб, нервен и много грозен, макар че последното май важи за всички герои в играта.

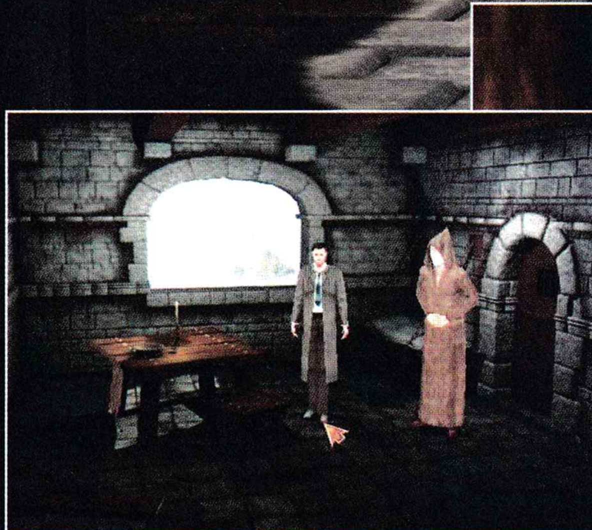
А цената на двете заглавия е приблизително еднаква

и неумолимите закони на икономиката влизат в действие... По същите тези закони обаче, когато има търсене, се появява и предлагане. И тъй като, слава Богу, фенове на куестовете все още се намират тук-там, появяват се и нови заглавия. Лошото е, че могъщите компании напоследък се преориентираха към по-доходни жанрове и в момента куестовете с малки изключения се правят

от аматьори и посредствени фирмички, търсещи своята пазарна ниша. С други думи - качеството пада. Типичен пример е The Mystery of the Druids - дебютното творение на европейската компания House of Tales, основана през 1999. Самите създатели на играта са фенове на куестовете и тяхната компания има амбициите да работи само за възраждането на този жанр. Засега не е обявено следващото им заглавие, а конкретно The Mystery of the Druids със сигурност няма да остане записано със златни букви в историята на куестовете, макар и да си личи, че авторите наистина харесват жанра.

Вероятно финансовият недостиг е причина за плачевната техническа реализация на това заглавие

Когато неопитен и малък екип се нагърби с много работа, резултатът е такъв - лоша графика, много остри ръбове и посредствено цялостно впечатление. Графичният режим е 640x480, а графиката съчетава предварително рендерирани 2D/3D декори с 3D-персонажи. И докато декорите в по-голямата си част изглеждат сравнително прилично, то персонажите определено са на светлинни години от качеството, което би следвало да очакваме от произволна игра, издадена през 21 век. Героите само бегло наподобяват човешки същества, движенията им са неестествени и сковани, дори сенките, които хвърлят, изглеждат съвсем нереалистично. Всичко това на максимално ниво на детайлност, където много машини се задъхват (при режим 640x480 този факт свидетелства за много лоша програмна реализация). Съвсем неестествено и несинхронизирано се движат и устните им по време на разговор, независимо от Lip-sync техниката, която авторите твърдят, че са вградили. За капак на цялата тази грозотия, дизайнерите не са се потрудили дори да нарисуват менюта за опциите load и save, и когато ги използвате, на екрана се появяват стандартни Windows-прозорци.



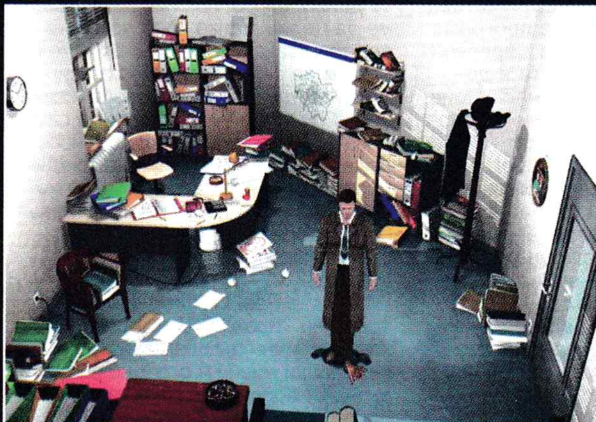
1000 години назад в миналото, Брент все още е облечен с шлифер и вратовръзка, което май не прави никакво впечатление на местните жители.



Стоунхендж - развръзката на приключението.



Индиана Халиган в Храма на Обречените.



Моят кабинет. Трябва да разтребя някой ден...

За музиката също не могат да се кажат кой знае колко добри думи. Тя е в най-добрия случай безлична, тъй като след неколкодневна игра не оставя никакво впечатление. Ех, как ми липсват пиратските мелодии от Monkey Island 4, които си подсвирквах няколко седмици след изиграването на играта! Но млъкни, сърце.

Все пак можем с чиста съвест да похвалим създателите на играта за голямото количество диалози, които са си направили труда да запишат - общо над 5 часа говор. Качеството е сравнително добро, макар и да си личи, че често гласовете на няколко герои се озвучават от един и същи артист. Донякъде положителният ефект от многото диалози се проваля от нереалистичната система за разговори, която се използва в играта. На практика често ще ви се налага да минавате по няколко пъти през едни и същи реплики, за да разберете това, което ви интересува. За щастие е предвидена възможността за ускоряване на диалозите с клавиша ESC.

Сюжетът на играта съчетава криминале, мистика и историчност по еталона на знаменитата поредица Gabriel Knight

За съжаление The Mystery of the Druids напомня най-вече на злополучната трета (и засега последна) серия от тази сага. Калпава 3D-графика, слаб главен герой... Само дето тук той не се казва Гейбриъл Найт, а детектив Брент Халиган от Скотланд Ярд. И докато Гейбриъл в третата серия на GK бе твърде арогантен, за да стане симпатичен на играчите, то Брент просто не проявява никакъв характер. Той демонстрира точно толкова естествени емоции, колкото би показала една табуретка и в продължение на цялата игра не казва нито една забавна реплика. Шегички има, но те в голямата си част са несполучливи. В играта има и втори главен герой от женски пол (не, не е Грейс Накимура), който е също толкова безличен. Помощничката на Брент се казва Мелани и би трябвало да е много привлекателна жена, но не си мислете, че некадърните графични дизайнери на играта са я пощадили. Мелани е брилянтен млад учен-антрополог. Нейната специализация са човешките жертвоприношения и тя се превръща в безценен помощник на Брент в неговото разследване. Няма да ви разказвам подробностите от историята на играта, за да не ви разваля евентуалното удоволствие, ако се престрашите да я играете. Само ще спомена, че в сюжета са вплетени древни келтски вярвания, канибализъм, пътуване във времето и... пица!

Защо все пак си струва да изиграете тази игра?

След толкова много критика, сигурно се чудите защо все пак сме отделили толкова място на това заглавие и има ли изобщо смисъл да си търсите тези три диска. Отговорът е - да, има смисъл, ако сте заклети куестаджии. Защото играта предлага нещо, което трудно се открива в днешни дни - ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВО. Това не е поредното заглавие, което ще изиграете за един следобед. Загадките са много на брой и игралното време е по-дълго, отколкото в повечето други игри от жанра. Макар че повечето пъзели са логични, трудността е сравнително висока и тази игра ще измори дори най-фанатичните куестаджии. Преминаването на The Mystery of the Druids без чужда помощ може да се счита за същински подвиг. В никакъв случай не я препоръчвам на новаци, защото тя със сигурност ще ги отблъсне от жанра както със сложността си, така и с многото недоизпипани елементи.

REAL WAR

Война, но не съвсем истинска

■ Simon & Schuster Interactive ■ www.real-war.com
■ PII 333 MHz, 64 MB RAM, 8 MB Video ■ RTS ■ 1 CD



Ето на какво е способна една-единствена ракета Круз.



Можете да си построите дори летище.

Не можеше да има по-подходящ момент за излизането на игра, третираща тематика като тази в Real War. Просто не е за вярване, че американското правителство е способно на толкова глобална рекламна кампания на това заглавие, та чак взе да осъществява събитията от компютърния екран в реалността. Можете да бъдете сигурни, че Пентагона е пълен с фенове на Real War.

Павел Панков
p_pankov@pcclub-bg.com

За пореден път се разглежда вечната борба на американците срещу тероризма. Единственото по-особено е, че лошите са обединени и организирани... Не, нямам предвид американците. Няколко държави от Третия свят образуват военно формирование, зовящо се Независима Освободителна Армия (Independant Liberation Army). Въпросните държави (не е упоменато кои са) решават, че е крайно време да се приключи с американската хегемония. И от този момент започва войната. Историята в играта се разказва от подчертано милитаристичен глас, като говорителят на американците ми напомня един военен от Fallout Tactics и можете да бъдете сигурни, че е съвсем на място. Кадрите от интрото и междинните филмчета са автентични и изглеждат прекрасно. Играта дори има tutorial - това винаги е било плюс според моите критерии, защото е много по-лесно за 5 минути да те "светнат" какво се прави, отколкото да се мъчиш 30 и да рестартираш 4 пъти само защото не си схванал как се правят ресурси например. И в това отношение обучаващата програма е абсолютно безполезна - просто ще загубите още 5 минути в добавка към онзи половин час. Поне така стана при мен. И понеже споменах ресурси, те се трупат чрез построяване на Supply Depot, който се снабдява на малки интервали от време. Елегантно решение предвид обстоятелствата - запитвали ли сте се какво трупат войниците като отидат на война? Отговорът е въшки, а те едва ли биха могли да служат за ресурс, така че просто чакате товарния самолет да долети достатъчен брой пъти и купувате каквото е необходимо. Друга особеност е

Графика	8
Звук	8
Геймплей	6
Общо	7



Засега е тихо, но се задава буря.

огромното количество сгради

Не съм виждал друга стратегия с толкова на брой здания. Направо да се чуди човек къде да ги слага. И съответно разнообразието от войски е сериозно. В играта присъстват освен наземни, въздушни и морски единици. Американските войски са демонстрация за тяхната арогантна мощ - самолетоносачи, крайцери изстрелващи ракети Круз, атомни подводници, няколко вида бомбардировачи и изтребители и още много наземни бронирани машини. Можете дори да прибегнете до услугите на сателити за разузнаване! Терористите пък разчитат на не дотам едри и мощни машини, но затова пък използват всякакви диверсионни хитрости, за да изравнят везните, а също така и биологично оръжие. При цялата тази разнообразна палитра от бойни единици, човек започва да си мисли, че няма как играта да го разочарова и това е така донякъде. Истинското разочарование идва, когато започне същинското действие. Изведнъж установявате, че

не можете ефективно да управлявате войските си

Интерфейсът не го позволява. Мисля, че това е най-слабото място на Real War. Сами ще се убедите в това. И още по-лошото е, че когато войските ви са двайсетина и между тях мине вражеска единица с висока скорост, щетите във вашите редици могат направо да ви убият. А това е абсурдно в реална война (нали това е заглавието?). Разбира се, има действителни случаи, в които войските са нанасяли удари по своите, но това е било в резултат на недобра координация, а не защото врагът се движи бързо, пък ние не се сещаме да целим малко пред него и освен това така сме се сгъстили, че не можем да се завъртим без да си дръннем дулата. Друга безсмислица е, че Fog of War-ът съществува само докато някоя територия бъде изследвана - след това не е необходимо да държите войски там. Всичко се вижда и без ваша намеса. Та, коя беше последната игра в, която нещата стоят по такъв начин... WarCraft?

А иначе Real War има много достойнства - прекрасна графика (с някои графични бъгове), приятна музика, идейни мисии и огромно разнообразие от войски. Но глупостта не се прощава, нали?

ZAX The Alien Hunter

Прасета в космоса

■ Reflexive Entertainment /JoWood ■ shoot'em'up
■ P233, 32 MB RAM, 675 MB HDD ■ 1 CD



Ако не ви притеснява, че основното, което се случва в Zax, е стрелянето по роботи и клошарското събиране на "боклуци", ще си прекарате царски с тази безмозъчна, но адски забавна стрелялка.

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

Страняща като дявол от тамян от "сериозните" жанрове, играта принадлежи на изчезващ вид в геймърската индустрия – т.нар. shoot-em-up екшънчета, в които почти всичко се изчерпва с напълно неангажиращото стреляне по лошите.

Главният герой на тази "епична космическа одисея" се нарича Закс и е нещо като прасешка (защото има едни такива заострени ушички, които могат да бъдат или на елф, или на шопар, а за елф не е достатъчно грацилен) версия на Хан Соло. Чаровен (доколкото е възможно с неговия външен вид) авантюрист и единак, който се интересува само от бързата и лесна печалба. Всичко се променя, когато "душейки" за скъпоценни ресурси, той се разбива на непозната планета и неволно става свидетел как миролюбивите и наивни извънземни, наречени Корбосчета, са поробени и измъчвани от биомахничните изчадия на злия и тираничен бог Ом. Отначало Закс е безразличен към техните страдания и се интересува само как да си оправи кораба и да духне по най-бързия възможен начин, но постепенно става съпричастен към каузата им и решава да вмести и тяхното спасяване в натоварения си график.

Антисоциалният бабаит Закс (няма нищо общо с онова смешно жълто роботче от "Бенджи, Закс и звездния принц") не е съвсем сам в приключенията си, защото в кораба му резидира един

сексапилен изкуствен интелект от женски пол

(доколкото несъществуваща реално жена може да бъде привлекателна), наречен Зелон. Със студения си, но възбуждащ похотливи фантазии глас, тя винаги го информира подробно за местността, в която се намира и нещата, които трябва да свърши.

Закс може да се връща почти винаги на кораба си пеша или използвайки някой от телепортите на планетата и в него може да лекува раните си или да използва събраните ресурси за направата на някоя нова джаджа или оръжие. Тъй като споменах ресурси, не искам да се заблуждавате, че нашият герой е някакъв си "харвестър" от реалновремева стратегия. Той се нуждае от специалната руда и кристалите единствено, за да ги вложи в направата на по-съвършени оръжия, с които да разкаже играта на роботската пасмина. И тук стигаме до момента, в който изчерпахме основните принципи на играта, тъй като Закс в 99% от случаите стреля по подивели глигани и подвижни тенекии, събира плодчета, руда и кристалчета. От време на време стрелбата бива прекъсната от някой и друг многозначителен диалог, който обикновено служи за това да ви отведе в нова местност, където отново можете да си пуцате на воля. За да не се тормозите със сложни конфигурации от клавиши, авторите са предвидили елементарно, но доста ефикасно решение – придвижвате Закс със стрелките, а с мишката насочвате оръжията му и стреляте дори в движение. Когато премахнете някое от противните роботчета, след тях остават сини и оранжеви сферички – едната зарежда мунициите ви, а другата щита. Тъй като около вашия анти-герой винаги е "морга", няма да имате проблеми с недостига на енергия за щита или пък празен пълнител.

Графика	8
Звук	8
Геймплей	7
Общо	7

Решавате някакви абсолютно елементарни пъзелчета като кратка пауза от "ританието на робо-дупета" (което сигурно е болезнено, тъй като се метални).

В Zax: The Alien Hunter наблюдавате действието от старомодната 2D-статична и изометрична перспектива а ла Diablo, а всички герои са майсторски анимирани спрайтове. Това е от малкото игри, които вървят отлично на скромни по днешните стандарти конфигурации. Звуците са добре направени, а най-забавни са дебилските мачо-коментари на Закс, напомнящи за Дюк Нюкем или Шварценегер, които често ще ви разсмиват.

Zax ми прилича малко за една от любимите ми класики за всички времена Cannon. Забравете сивото си вещество в някой тъмен ъгъл, както и думичката "ако" и ще видите, че концепцията "blowin' up robots & stuff", както би се изразил самият Закс, е просто безпогрешна.









Casanova: The Duel of the Black Rose

Ще ви се да прелъстите всичко женско на два крака, но не се получава? Вижте как го прави Казанова...

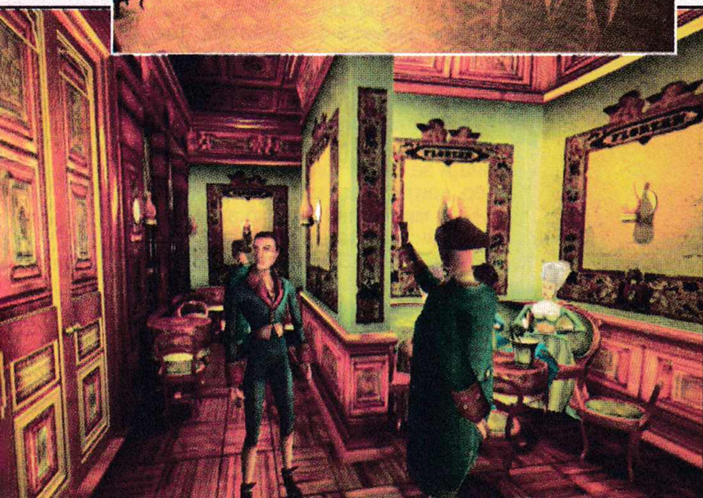
■ Arxel Tribe ■ casanova.arxeltribe.com ■ P2 350, 64 MB ■ Екшън-приключение ■ 2 CD

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	9	6	7

КАЗАНОВА = ПИНОКИО, САМО ЧЕ ОБЪРНАТ НАОПАКИ

■ Четох мнението на един руснак, че това била квинтесенцията на славата на Казанова, тук обаче освен повече или по-малко майсторски проведени флиртове, няма да намерите друго. Виртуалното представяне на разбивача на женски сърца е ограничено до словесното омайване на жертвата, останалото се е сторило банално на авторите.





Една жена никога не е достатъчна. Поне не задълго. Нуждата от разнообразие е двигател на еволюцията, а героят в тази игра е направил много за развитието на човечеството в тази насока. Казанова не може да се мери със съвременните си безименни събратя по брой завоевания, но си е извоювал почетното място начело на мъжката сваляческа класация и името му продължава да предизвиква смесени чувства на завист и възхищение векове след като се е превърнал в прах.

Елица Тодорова
e_todorova@pcclub-bg.com

Мъжките стремежи към завладяване на още и още женски обекти не ме занимават денонощно, но признавам, че темата е интересна и за жени, един поглед отстрани на действията на изпечения сваляч винаги е от полза за общата култура. Би ми било по-приятно в играта да мога да получа женска роля на някоя дамичка с кринолин и да решавам кого и кога да удостоя с благоволението си, но такива екстри не са предвидени. Легендарният любовник Джакомо Казанова е вашето единствено подопечно (и не много привлекателно, уви) същество в това екшън-приключение, произведено от старите ни словенски познайници Arxel Tribe. Тях май сън няма да ги хване преди да успеят да се прочуят като създатели на хубави куестове, неуморно и неумолимо бълват игра след игра, ако не се лъжа, тази година пуснаха 7-8 куеста... И все хубаво замислени, и все калпаво направени. А последното им творение не е и добре замислено. Може би е време компанията да се саморазпусне за заслужен отдих, хората да си идат по родните места за половин година и да се върнат освежени и готови за пореден опит в нелекото създаване на качествени куестове.

Венеция в средата на 18 век, дошли сте да търсите баща си и да отмъстите за майка си - убита от пирати при абордажа на кораба, в който сте пътували заедно. Градът се разкъсва между влиянието на три враждебно настроени един към друг благороднически клана и заплахата от нахлуването на безпощадните монголски пирати. Хубава обстановка, нали?

Първото, което се набива в очи, е, че прочутите венециански канали са асфалтирани, а

ГОНДОЛИТЕ и останалите плавателни съдове ЛЕТЯТ

На всеки площад ще намерите площадка за кацане, придружена с камбана за повикване... Толкова по въпроса за историческата действителност и толкова по въпроса докъде са способни да стигнат Arxel в

надценяването на идеите и способностите си.

Основно ще се занимаете със спечелването на традиционните Венециански игри, ще попаднете за кратко в затвора, ще флиртувате с мало и голямо, що е облечено в рокля и ще се дуелирате. Жените са проста работа, имате възможност да избирате между няколко стила на разговор (нежност, страст, цинизъм и съчувствие), като май е най-добре да не прибягвате до цинизъм и да се държите внимателно и нежно. Дуелите са друго нещо.

Въпреки трите защитни и трите атакуващи удара, не можах да оценя системата за бой, рекламирана от авторите като уникална, може би защото не принадлежа към правилния за целта пол, или защото чувствам като най-опасен свой враг камерата, но има специална школа по фехтовка, в която трябва добре да се ошлайфате - колкото повече победи на дуел, толкова повече блясък в очите на жените. Освен това се намира и по някой арбалет и мускет.

Диалозите дават възможност основно да изберете стартовата реплика, жалкото е, че нямате дневник и трябва да се напъвате да помните. От друга страна, сюжетът е разделен на няколко независими една от друга части, което облекчава задачата ви.

Венеция е представена с прегледна карта, малка е и се обикаля за половин час и без да се возите на летяща гондола, първоначално не можете да скитате, където ви хрумне, а движението на камерата е по-зле от нормалното и действа изнервящо.

Графиката е странна смес от красиво и грозно, като красивото се пада на напълно неинтерактивната околна среда, а грозното е оставено





Седналият грубиянин след малко ще ви предизвика на дуел, но преди това ще ви обсипе с ругатни.

за хубавите дами и всички останали герои с непропорционални тела, затънали в стълбите до колене крака, с пиксели на носа и деколтета, прилични на картонени яки. Язък за новия енджин на Arxel CINERGY. Зареждането е бавно и не винаги успешно, анимациите при преминаване от едно на друго място също, да не говорим, че Казанова подтичва досущ като щраус, ако го насилите да се размърда, и пляска усърдно с ръце сякаш се опитва да литне. Едно не може да се отрече - художниците от фирмата умеят да рисуват, 90% от чара на играта се състои в красотите, които се различават с просто око въпреки кекавия енджин. Звукът е превъзходен, невероятно пасваща музика, макар и в недостатъчни количества и удивително добър дублаж. Субтитрите са сгъчкани ниско вляво с неудобно ситен шрифт, но няма да имате нужда от тях.

Играта е нестабилна, кратка и интересна, доста подходяща за изучаване на английски, а многобройните контакти с женския пол могат да бъдат полезни, макар и виртуално, на начинаещите :-) Производителите нагло твърдят, че за основа на сюжета са послужили романите на самия Казанова, който явно си е падал освен по заплитане на любовни и други интриги и по-подробното им описване без излишен срам и свян. Това, както се вижда, е долна лъжа и няма да я коментирам, сетих се само за нещо истинско от автобиографичните му писания. Цитирам по памет: "Винаги носех със себе си бъчонка червено винце, лучец и чесън и непременно гърненце мед за подслаждане на дъха ми". Не прекалявайте с консумацията на лучец и чесън, защото и сто кила мед после няма да скрият, че миришете на шкембеджийница.



Ултимативният симулатор на атомна подводница

■ Electronic Arts/Sonalysts ■ http://subcommand.ea.com
■ PII 233Mhz, 64 MB RAM, 8 MB Video ■ Sub Sim ■ 2 CD


Самолетоносач клас "Нимиц" поема тежък удар.


Подводницата предприема залъгващи маневри.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	5	8	8

След изключително успешните Jane's 688(I) Hunter/Killer и Fleet Command, тандемът EA и Sonalysts се завръща, за да ви представи почти перфектна във всяко отношение симулация на атомна подводница.

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

Пиу-пиу-пиуу. Всеки е чувал характерния звук, който издават сонарите на подводниците. Подобно пиукане звучи обезпокоително често в главата ми вече години наред. Това може би е свързано с мечтата ми да стана капитан на гигантска атомна подводница и от моите решения да зависят хиляди човешки съдби, точно като Шон Конъри в "Ловът на Червения октомври". Е, киното очевидно намира тази тематика за повълнуваща от създателите на компютърни игри, защото симулатори с подводници излизат в интервали от по пет години. Всички, които са запалени по този жанр, сигурно помнят класиките 688 Attack Sub (1988 година), Seawolf SSN-21 (1993), както и сравнително по-новата Jane's 688(I) Hunter/Killer ('97 г.). С течение на времето тези игри еволюираха от сравнително елементарни симулатори в сложни програми, които, без преувеличение, биха могли да бъдат използвани с тренировъчни цели. По тази причина не мога да препоръчам sub-симулаторите на обикновения геймър, а само на хората, които истински се интересуват от тази тема. Трябва да ви предупредя, че този тип игри нямат нищо общо с трилърите на Том Кланси, нито пък с някакъв неангажиращ екшън или аркада. Ако не сте готови да вложите много време и търпение, по-добре забравете подводниците и се заемете с по-подходящи занимания като

потапяне на гумени патенца във ваната по време на къпане

Ако още ревниво пазите на харддиска си Jane's 688(I) Hunter/Killer, може би е крайно време за подмяна на подводницата с по-нов модел, защото Electronic Arts и Sonalysts се завръщат триумфално със Sub Command. Единственото, което липсва този път, е авторитетната за всеки симулатор с военна тематика марка Jane's, но това, слава богу, не се е отразило отрицателно на качеството на играта.

Този път ще можете да избирате измежду три от най-могъщите подводници във военноморския флот на Щатите и Съюза по времето на Студената война – класическата Лос Анджелис 688(I) клас, новият свръхтехнологичен клас Seawolf и руската гордост – "Акула", която не отстъпва по нищо на "коритата" на янките.

На едното от двете CD-та е ще намерите подробно ръководство в .pdf формат (идентично със стария manual, познат от Jane's), без което е абсолютно невъзможно да се оправите из океанските дълбини. Между другото това чудо всъщност е един 200 страничен роман, в който са описани всички опции, принципите на работа на сонарите и оръжейните системи, както и параметрите на подводниците. Няма да е зле да си разпечатате част от "фермана", за да може да ви е винаги подръка по време на игра.

Можете да застанете на страната на руснаците или американците в 23 единични мисии или в обединяваща 14 задачи кампания. Мисиите са изключително разнообразни и варират от спасителни операции и ескорт на крайцери и самолетоносачи до шпионски мисии и задължителните намери-и-унищожи поръчения.

Ако нямате голям опит със симулаторите на подводници (атомни при това), не пропускайте в никакъв случай трите встъпителни мисии, в които нагледно е обяснено как да маневрирате, действието на перископа, сонара, радарите и стрелбата.

Една от интересните възможности в тази игра е да давате заповеди на екипажа си посредством voice command system. Все пак съгласете се, че усещането да изговаряш командите е сто пъти по-готино, отколкото да цъкаш като кълвач с мишката. Остава само да изровите от дрешника някоя стара проядена от молци униформа на дядо ви и окъсана, лекьосана фуражка...

Приятна екстра към играта е приложената енциклопедия, която ви дава кратки данни за по-голямата част от военните съдове във, под и над морската повърхност.

Ако се интересувате от атомни подводници и си мечтаете да управлявате една от тях без да се налага да минавате през всичките седем кръга на ада и да излижете стотици адмиралски задници, Sub Command е вашата игра.

Самотен екип от "Тюлени" чака на авто-стоп.



Championship Manager Season 2001-2002

Новият сезон започна

■ Eidos Interactive ■ http://www.eidosinteractive.co.uk/games/ ■ P133, 16 MB RAM, DirectX 7 ■ Футболен мениджър ■ 1 CD

Наистина Championship Manager е странно явление. Няма графика. Звуците можете и сами да си ги издавате и ще звучат по подобен начин. Всичко, което се вижда на екрана, са числа и текст. И от време на време неприятно премигване, от което сърцето се разтуптява щастливо или тревожно. Дори фонът е направен така, че максимално да затрудни играещият в четенето и да съсипе очите му. И въпреки това....

....И въпреки това играта има милиони почитатели. И те съвсем не са луди. Или глупави. О не! Те просто са в капана на магията...

Павел Панков
p_pankov@pcclub-bg.com

Футболът е велика игра и фактът, че тя може да бъде пренесена в компютъра, без да се използва каквато и да е графика, го доказва. В последните години Championship Manager се утвърди като най-популярна игра сред футболните мениджъри и това, че в нея практически липсва каквото и да е визуално действие, не тревожи никого. Защото, това, което прави тази игра привлекателна, е уникалният геймплей, разчитащ изцяло на въображението на играча. И разбира се, който го няма, не може и да разбере какво намират хилядите фенове в бързо сменящите се надписи по екрана. Те не усещат тръпката, напрежението, екстаза, когато вашият отбор бележи. А всичко това е в главите на феновете. Техните умове доразвиват събитията от екрана така, че те изглеждат по-реални и от най-перфектно изпипаната графика. Всичко това превръща Championship Manager в необикновено изживяване, чиито почитатели трънат всяка година, очаквайки изненадите, които ще им поднесе любимата игра. И така излезе юбилейният десети брой, отразяващ сезона 2001-2002. В играта освен актуализация на базата данни, няма да намерите

нищо принципно ново като геймплей освен някои настройки,

определени от еволюцията на футбола като спорт и миниатюрни улеснения за играча.. Така например системата за трансфери е обновена с тази, наложена от FIFA, която в най-общи линии се изразява в това, че позволява на играчите да се местят без разрешението на клуба, който ги притежава, като отборът, с който сключват договор, плаща неустойка. Освен това при продажба на млад футболист от малък отбор, при всеки негов по-нататъшен трансфер, родният му клуб получава част от трансферната сума, с което се стимулира развитието на отборите "донори", които трябва да продават всичките си по-добри играчи, за да оцелеят.

Друго нововъведение е



Чрез новата система за сравнение на играчи е много по-лесно да разберете кой ще ви свърши работа.

Графика
-
Звук
-
Геймплей
8
Общо
8

Attribute Masking Mode -

режим, при който са известни качествата на определен кръг футболисти, които сте имали възможност да наблюдавате. При условие, че се интересувате от някого, за когото не сте чували, просто трябва да го проучите. За по-голямо удобство е интегриран лесен начин за сравняване на двама играчи. Ако пък състоянието на даден футболист ви тревожи, можете да поискате мнението на треньор или физиотерапевт. В случай че има повтаряща се контузия, можете да го изпратите на хирурзите да го понакълцат. Имате възможност, ако искате да проявите характера си, и да наложите желанието си пред шефовете, можете да поставите ултиматум на борда на директорите на вашия отбор, макар че ефектът е доста съмнителен. Просто бюрократите рядко разбират кое е истински важно и най-много да ви бият дузпата.

На практика "новият" мениджър е практически update, който е твърде голям като обем, за да се разпространява като patch. Но със сигурност това не е краят и се очаква в скоро време тази игра да еволюира – в нея ще се осъществят генерални промени, които, надявам се, ще запазят всичко хубаво, постигнато дотук и ще добавят много новости, които ще увеличат още повече удоволствието от играта.



Митко Бербатов изглежда доста посредствен и се надявам в действителност да има по-добри качества.

Новите правила на трансферите са прилежно описани.

PLANET OF THE APES

Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	8	7	7

UbiSoft goes Ape

■ Ubisoft ■ www.ubisoft.com ■ P2-300 MHz, 64 MB RAM, 16MB 3D video ■ action/adventure ■ 2 CD

След премиерата на филма Planet Of The Apes, напълно естествено дойде времето човекоподобните маймуни да нахлуят и в нашите компютри. PC-версията на играта по една от легендите в съвременната фантастична литература и кино е вече напълно готова. Пригответе се за приключение, в което еволюцията е загърбила човека и е решила да надари с разум друг, по-перспективен вид...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Ранният дебют на големия екран през 1968 г. и последвалата вълна от пълнометражни продължения и телевизионни сериали по произведението на Пиер Бул "Планетата на маймуните" в известен смисъл изчерпаха темата и отегчиха зрителя. Последвалото затишие и липсата на солидни филмови продукции през 80-те и 90-те години са най-вероятната причина за отсъствието до този момент на сериозни геймърски заглавия на "маймунска" тематика. Със състоялата се през това лято премиера на Planet Of The Apes (представен в брой 13 на PC Club) дойде времето и на играта. Всъщност работата по нея започна паралелно с тази по филма. Първите анонси и демонстрации бяха направени още на миналогодишното E3. По принцип в плановете на Fox Interactive и UbiSoft този проект трябваше да бъде финализиран през 2000 година, но по различни причини той беше отложен и едва сега дойде моментът да види бял свят. При разработката на новата игра дейно участие вземат и французите от Visiware. Въпреки респектиращите имена на разработчиците, крайният резултат от тяхната работа е далеч от очакванията на милионите фенове. Може да прозвучи странно, но и интересът към играта от страна на "големите" издания в областта на гейм-критиката беше повече от слаб.

Нашият герой може и да се катери.



Понякога се случва да правите каскади, за да си вършите работата.

Като история Planet Of The Apes се придържа плътно към оригиналния първи филм. Действието се развива през далечната 2125 година. Със завършването на проекта "Касиопея" човечеството е на път да направи огромна крачка в своето развитие. Открит е начин за бързо придвижване в космическото пространство на големи разстояния. Разработена е хибернационната технология, осигуряваща възможността за изключително дълги пътувания на екипажите. Съвсем кратко след дългоочаквания първи старт на новия космически кораб се случва нещо необяснимо. Комуникационните връзки с космическия апарат прекъсват и никой на Земята няма и най-малка представа какво би могло да е станало. А случилото се е повече от тревожно. В системите на кораба е настъпила сериозна повреда и навигационният компютър взема логичното решение да кацне аварийно на най-близката планета. Тя е разпозната от него като Земята, с една малка подробност - отчетената от компютъра година е 3889-та. След сравнително успешното кацане астронавтите са изведени от хибернационния сън. Събуждайки се, те разбират, че корабът ще се взриви и се евакуират по възможно най-бързия начин. С изненада космическите пътешественици установяват, че планетата, на която са попаднали, силно прилича на родната им Земя. Първият сблъсък с местните обитатели е ужасяващ. Те са

разумни, но изключително брутални човекоподобни маймуни

След кратко преследване астронавтите са пленени, а главният герой Ulysses се свестява заключен в килия. Това е началото на неговото приключение в един непознат, враждебен свят...

Planet Of The Apes е типичен представител на жанра action-adventure. Едва ли има някой, който е очаквал нещо друго, тъй като със сигурност това е най-добрият избор за подобно епично произведение. Още с първите стъпки на главния герой ще попаднете в изключително добре пресъздадената и изцяло в духа на познатата от филма оригинална атмосфера. Похвални са усилията на разработчиците да предложат на геймърите комплексна игра. Влизайки в кожата на Ulysses, ще можете да изследвате загадъчния маймунски свят и да събирате различни предмети в своя инвентар, които ще ви бъдат от полза в развитието на иг-



Тайното промъкване в някои случаи върши по-добра работа от боя.



Този май няма да е лесен противник.

ОТ АВТОРА

■ Това не е нито първата и със сигурност няма да бъде последната относително неуспешна компютърна адаптация по нашумял касов филм. В крайна сметка играта не може да бъде категорично определена като слаба, но за съжаление в нея няма нищо кой знае колко впечатляващо. При невероятно богатия и интересен сюжет, автентичните, култови герои и меко казано солидната популярност, крайният резултат от усилията на UbiSoft лично за мен е разочароващ. Като заклет почитател смятам, че класическото фантастично произведение "Планетата на маймуните" заслужаваше по-сериозен, нестандартен подход от страна на производителите.

рата. Ще се сблъскате и с разнообразни персонажи. С някои от тях ще се наложи да се биете, други пък ще ви бъдат полезни. Има обаче и такива, които трябва старателно да избягвате и да се промъквате незабелязани покрай тях. Това всъщност са основните действия, които вашият герой може да прави.

Особено интересни са fighting-сцените

Тук трябва да се признае, че разработчиците определено са си свършили добре работата. С натискането на един бутон перспективата се променя и по този начин се осигурява много по-прецизен контрол при схватките. Добре е да имате предвид, че AI-то на враждебно настроените човекоподобни маймуни е доста високо, така че ако влезете неподготвен в битка, със сигурност изходът от нея ще бъде фатален за вас. Бягството също не е решение, защото противниците няма да ви оставят и ще ви преследват докато ви хванат.

Друга силна страна на Planet Of The Apes е звуковото оформление. В тази част производителите са хвърлили много усилия и резултатът е налице. Героите в играта са озвучени по наистина великолепен начин, а като идеален фон за събитията на екрана е разнообразната, ненатрапваща се, и в същото време епично звучаща музика.

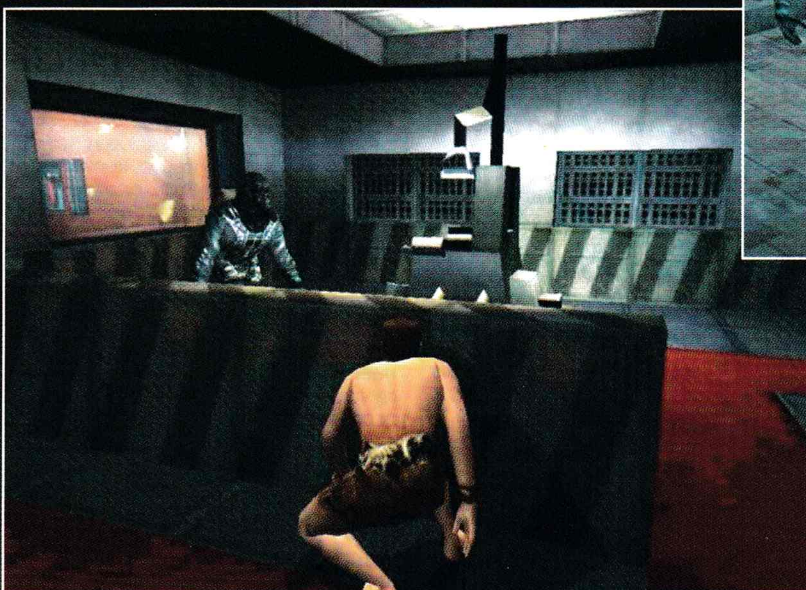


Освен астронавт, аз съм и страшен битканджия... Пазете се маймуни!

За съжаление с това се изчерпват добрите страни в новото заглавие на UbiSoft. Една от най-сериозните слабости в играта е графиката. Това се набива на очи още от интрото. Моите очаквания бяха за невероятно въвеждащо филмче, а вместо това производителите ни предлагат една безподобно размита, постна гледка, в която дори героите нямат ясно отчетливи лица. По подобен начин стоят нещата и вътре в самата игра. Независимо от доста високите системни изисквания, качеството на графиката е на посредствено ниво. Високите разделителни способности по никакъв начин не могат да компенсират ниската детайлност на героите, а и движенията им в определени моменти са недодялани, сковани и комично изглеждащи. Когато към това прибавим солидното количество бъгове, картината е направо потресаваща. Въпреки дългото производствено време, недоизпипаните моменти в Planet Of The Apes не са малко. Например след излизане от играта, всеки опит да стартирате някое приложение води до неприятни съобщения за грешки. Ако разполагате с постар CD-ROM и не сте направили пълна инсталация, ви очакват досадни забавяния в процеса на играта. И това далеч не са всички бъгове в продукта на UbiSoft.

Всичко това ме кара да оставам с доста смесени чувства към геймпремиерата на The Planet Of The Apes. Надеждите на многобройните почитатели за вълнуващо преживяване не се сбъднаха. Колкото и да е жалко, геймплеят не блести с нищо особено, а комбинацията му с демодираната, пълна с бъгове графика окончателно разваля общото впечатление от играта, която имаше потенциала да бъде нещо наистина уникално.

Най-добре да се скрия, че този, ако ме види, лошо ми се пише.





Сега ще отнесеш здрава тупалка, маймун такъв!

Pool of Radiance 2 Ruins of Myth Drannor

Нещо като Diablo, нещо като Baldur's Gate, нещо като RPG, нещо като НИЩО!

Графика	Звук	Геймплей	Общо
5	4	4	4

■ Ubisoft/SSI/Stormfront Studios ■ www.poolofradiance.com ■ PII400, 16 MB Video, 128 MB RAM ■ RPG ■ 2 CD

Много странно се получава с толкова дългоочакваната игра Pool of Radiance – в направата ѝ са участвали две големи имена – SSI и Stromfront Studios. Предполагам, че много хора не са чували за Stormfront Studios, но те създадоха класическата RPG – RTS Stronghold през 1992 г. Не – тя не е предшественик на представената в миналия брой Stronghold, а просто има съвпадение на имената. И въпреки наличието на компании с такива традиции в жанра, от една толкова дългоочаквана и с такъв огромен потенциал игра като Pool of Radiance 2 се е получил най-обикновен... буламач!

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Може много да се гадае защо, но вероятно сериозно влияние е оказало благотворното действие на Ubisoft. На официалния сайт има разни "хъката-мъката", от които, четейки между редовете, може да се направи заключение, че една от главните причини сигурно е напускането на ключови фигури. Защото доброто RPG, както и всяка добра игра от всеки жанр иска РАЗБИРАНЕ, а не просто куп програмисти и художници.

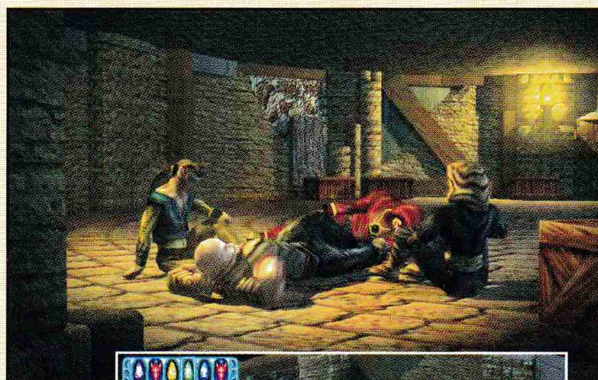
Тъжното е, че в играта има потенциал и ЧАР! Ако не беше свързана с толкова големи очаквания и беше продукт на някоя малка и бореща се за място по слънцето компания, навярно нямаше да получи толкова силно критична оценка... Но който има големи претенции, трябва да бъде готов да ги подплати с нещо друго освен с хвалби!



Анимациите на магиите са от малкото красоти.

Ето накратко какво ни представят сега Ubisoft, цели четиринадесет години след излизането на първия Pool of Radiance и ето с колко много се различава играта от първоначалното обявените намерения.

Всяко добро RPG следва да има добър и интригуващ сюжет. Сюжетът на PoR2 е много кратък – толкова кратък, че почти липсва... Зловеща и зла сила се излъчва от Pool of Radiance дълбоко под града New Phlan и превръща всичко живо в undeads. Вашата задача е да опоскате подземията под руините на древния Myth Drannor докато се доберете до източника на проблемите. Оттук нататък имате една-единствена задача – да пребродите огромни подземия и да проведете огромно количество битки. След което да пребродите



Кратка почивка е от полза.



Дори и най-елементарните битки продължават по няколко минути.

още подземия и да проведете още повече еднообразни и досадни битки...

след което ви остава само да пребродите още повече подземия и да проведете още повече и още поеднообразни и досадни битки... Интеракция с околната среда? Свежда се до безсмислено разбиване на цял куп "текстури". NPC-та? Има няколко... като под няколко разбирайте "нищожно малко". Номерът можеше и да мине, ако през последните години не бяха излезли цял куп действително добри RPG-та. Или ако правим сравнения с такива класики като Eye of the Beholder – но оттогава са минали повече от десет години, а това е цяла вечност в света на компютрите!

Няколко думи за графиката – какво получаваме от PoR2 сега, в ерата на гигахерцовите процесори? Първоначалното впечатление е добро! Но само след 5-6 минути осъзнавате, че често ви е трудно да различите персонажите си един от друг, освен това и самите те изглеждат постно и съсухрено... И това е за времената, когато е нямало униформи и защитни цветове и всеки е гледал да сложи нещо красиво и шаренко по себе си. А още след няколко минути ви нападат някакви двукраки мишки... започвате да се чудите какви странни мутации е предизвикал този Pool of Radiance и кликвате с десния бутон върху някоя от двукраките мишки, която се оказва, че не била мишка, а истински Орк! Скоро срещате и първите undeads – нещо, което може би са някакви скелети... следват още и още скелети... и пак от време на време кликвате с десния бутон върху противниците, за да научите, че всъщност сте се сражавали с три-четири различни противника. Ех, ако можеше и Ванга да ви подсказва какво имате насреща... Но най-сетне навлизате в първото подземие – получавате надпис, че се намирате в огромна зала, която е запазила някогашната си великолепна мебелировка и величествения си вид... но ще ви трябва огромно количество фантазия, за да си представите всичко това – защото всички подземия са еднакви, скучни и създадени от 5-6 вида сивкави текстури, а под богата



Току-що сте влезли в богато украсена и величествена зала (поне така смятат производителите).

и великолепна мебелировка и величествен изглед се разбират няколко мръсновати кафеникакви петна, които трябва да изобразяват маси и които за разнообразие можете да потрошите! В цялата тази обстановка

единственото добре изглеждащо нещо са ефектите от използваните магии,

които като че ли са част от съвсем друга игра.

А сега да не забравим музиката! Музика ли? Какво пък е това "музика"? Аха, това е онова досадно отвратително дуднене, което предизвикваше главоболие и което изключих при първа възможност... и едва го изтърпях по принуда, докато играта се инсталираше.

Куестовете? Те изглеждат добри! За повечето от тях трябва доста да се потрудите и не са от типа "Забравих си портмонето зад мен, но ме мързи да се обърна, та свърши тази работа и ще ти дам 1000 жълтици"... Но помните ли за липсата на интеракция и на NPC-та? По тази причина още в началото една от малкото срещнати хора (елф) ви изсипва на куп двадесетина куеста! Абсурд е да ги запомните и още по-голям абсурд да тръгнете да ги изпълнявате! Просто продължавате да си вършеете из подземията и от време на време поглеждате в дневника си да проверите какво ви е признато за свършено!

И сега идваме до битките. Те са многобройни... и ДОСАДНИ! По принцип битките в игрите с RPG елементи са два типа – при едните от тях се залага най-вече на динамиката и бързото действие (да споменавам ли за Diablo?), докато при другите често се налага да обмисляте движенията си и добре да координирате действията на персонажите си, като използвате голям арсенал от магии, магически предмети, тактически похвати и различни хитрости. Битките в Pool of Radiance 2 са събрали

НЕДОСТАТЪЦИТЕ и на двете системи!

Ще се сблъскате с астрономически брой битки, при това крайно еднообразни и безсмислени (след като можете без проблеми да спечелите срещу десетина групи скелети, ще победите и в следващите сто и десетина сражения – какъв тогава е смисълът от тях?). И не само че битките са безкрайни – те са и безкрайно МУДНИ! Дори в RPG-та като Baldur's Gate не е проблем като срещнете явно по-слаби противници, да ги опукате набързо... Но в PoR 2 не е така! Там и срещу найнищожният "червей" ще ви трябват няколко минути. Битките са походови, като можете да нагласяте за какво време да се извършва всеки ход. НО! За абсолютно всяко действие освен обикновената атака с екипираното оръжие ви трябва да отворите 2-3 три последователни менюта – които освен това са малки, МНОГО НЕУДОБНИ и са причина за МНОГОБРОЙНИ ГРЕШКИ... И това е за всеки персонаж и за всеки ход и за всяка от многото стотици битки. Наличието на някои hot-keys малко помага, но само малко. Странното е и тутканeто на компютъра – та поне ръководените от противника противници не биха имали затруднения с бързото отваряне на техните си менюта. Ама не! И те се мотват излишно по няколко секунди – противник след противник, ход след ход, битка след битка... Битките определено не се вписват в категорията "динамични", така че всеки фен на Diablo ще зареже играта на седмата минута! Остава тогава да видим другото – след като това е с претенции за "класическо" RPG и се подчинява на правилата на AD&D (третото преработено издание според заявлението на производителите) остава маниаците на тази тема да са предоволни – включително и от сложното управление и многото менюта? И тук опираме до поредната ОГРОМНА издънка на производителите! Изглежда те са смятали, че правилата на AD&D са просто някакъв каприз или нещо подобно... че на някого просто не му се е спало и взел, че ги е нашаткал набързо... и че също толкова бързо могат да се орежат на случаен принцип – "това ми звучи добре, нека остане – а това пък някак си е странно, я дайте ножицата". Вярно, че не се иска Айнщайнов интелект, за да се загрее, че тези многобройни и подробни правила и няколкото им преработки не са направени ей така, колкото някой да взема заплата, а са създадени с цел балансирана и интересна игра, с многобройни възможности за импровизиране и с доста динамика въпреки наличието на многобройни опции. Но въпреки това нещата са непростимо и ДИЛЕТАНТСКИ опропастени.

Най-фрапиращият случай – нямате

АБСОЛЮТНО никаква възможност да влияете върху развитието на персонажите

(освен ако не искате да им смените класа)!!! Това изглежда невероятно, но е така! Персонажите ви качват нива, повишават параметрите си, придобиват умения (skills) и различни допълнителни възможности (feats и combat skills), но всичко става напълно автоматично! Не само това – личи си, че производителите всъщност изобщо не са били наясно какво правят и защо го правят! Ако го смятате за преувеличение, ето ви един дребен на пръв поглед, но показващ пълното им невежество пример: създадох си боец – dwarf, грозен като жаба и тъп като пънчушка – но той притежаваше умението "concentration"! Това умение позволява на spellcaster-ите да използват магия, дори и когато са атакувани от противник... Какъв spellcaster, какви пет пари! Списъкът с дилетантските изяви на производителите в това отношение е огромен и можете да го прочетете в официалния форум на играта – стига по някакво чудо да успеете да се доберете до него, че тези некадърници и това не са го направили като хората!

И сега за последно – може да ви се струва, че думата "некадърници" е много силна? Прочетете списъка на УНИКАЛНИТЕ бъгове тогава – той със сигурност заслужава да влезе в Книгата на Гинес! Първо – каквото и да правите, ще можете да инсталирате играта само на диск C: Но много внимавайте, когато започнете да деинсталирате играта – защото може да ви деинсталира и Windows-а с нея! Това наистина звучи като тъп виц – но един от първите, на които се е случило, е човекът, който е трябвало да направи review за www.avault.com... Правете си и чести и на различни места savegames, тъй като друг от бъговете ви съсипва запазените игри и може да се наложи да започнете отначало. Разбира се, ако играта изобщо тръгне! Защо ли? Ако имате легално копие, за което сте платили 50-60 зелени доларчета, има голям шанс да не можете изобщо да я подкарате поради некадърната защита против копиране. Но дори и да я подкарате, няма да стигнете далече, тъй като тя изобщо не работи на цял куп видеокарти, сред които GeForce 256 и Radeon... А на други пък липсват "само" отделни текстури :-) А споменах ли за бъговете при създаването на персонажи, за забиването на цялото PC или за изхвърлянето в desktop-а? Въобще по-лесно е да намерите бъг, който да ЛИПСВА в тази действително адски некадърно направена игра Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor... Искате да си я набавите ли? По-добре си помислете още веднъж!

− +

Плюсове:

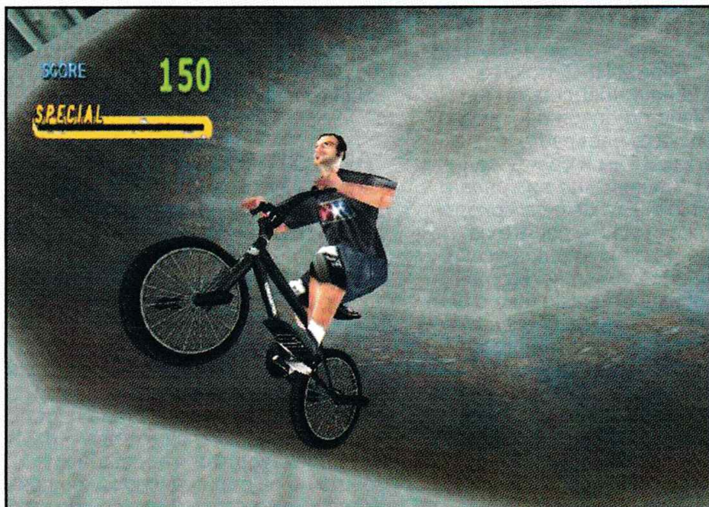
- Играта все пак има някаква притегателна сила, но тя е крайно недостатъчна!

Минуси:

- Почти всяко лошо нещо, за което се сетите, ще можете да намерите и тук.

Тук е първият ви задължителен куест в играта.







Matt Hoffman's PRO BMX

Лудо въртене върху две колела

■ Activision ■ http://www.activision.com/games/mathoffman/ ■ Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM, DirectX 8.0a ■ 1 CD

Отдавна хората се опитват да пренесат всякакъв вид физическа дейност в компютрите си. Така вместо с полезна спортна дейност играчът се занимава с активно трошене на клавиатурата или друго входящо устройство, което му е под ръка. Mat Hoffman's Pro-BMX е поредната трошачка, така че ако ви се кара колело, по-добре идете в магазина и си купете истинско.

Павел Панков
p_pankov@pcclub-bg.com

Един от най-популярните екстремни спортове е карането на BMX-ове по специални рампи и трасета, при което колоездачът прави всякакви изумителни каскади. Още преди да съм видял играта бях сигурен, че смислена симулация на такова нещо не може да има. Оказах се прав.

Режимите са три - кариера, единична сесия и свободно каране. Не е нужно да разяснявам кое какво е, но за протокола се заех с кариерата.

Графика	6
Звук	6
Геймплей	7
Общо	6

Първоначално трябва да си изберете играч, а за непросветените (между които сьм и аз), имената им нищо не говорят. Разбира се, и Mat Hoffman присъства сред кандидатите да им счупите врата и за тези, които не знаят, той е многократен световен шампион. Понеже за мен това няма значение, си избирам най-симпатичния и продължавам нататък. Следват велосипедите - като начало имате само

един избор с незадоволителни качества

Можете да правите настройки, като директно се вижда на кои от осемте показателя на BMX-а влияете, което помага за по-лесно ориентиране. По нататък няма да е зле да си изберете клавиши, така че да ви е удобно. Mat Hoffman's Pro-BMX е от игрите, в които човек трябва да има явни или скрити пианистки таланти, за да се справя прилично. Използва се огромна част от клавиатурата и който знае всеки клавиш за какво служи, е достоен за уважение. Още повече, че се използва характерна за спорта терминология, което допълнително вгорчава живота на непросветения. След като приключите подготовката, без допълнителен инструктаж и последна молитва ви пускат на трасето. Целта е за определено време да се наберат дадено количество точки. Това става като се правят различни трикове. Не е достатъчно обаче да заучите един номер и с него да направите максимума - при всяко следващо изпълнение на същия номер ще получавате все по-малко точки. Затова трябва да се импровизира. Истината е, че тази игра не е за всеки - иска се много фантазия, за да измисляте нови трикове, още повече, че добре трябва да се познават възможностите, предоставени от играта. Другият интересен елемент са трасетата. За да успеете, трябва да изучите всяко трасе и да си измислите програма според особеностите му. Има и редактор, който позволява сами да сътворите писта по ваш вкус. По отношение на графиката Mat Hoffman's Pro-BMX не блести с нищо, а по-претенциозните биха могли да я нарекат и грозна. За сериозни звуци не може да се говори и откъслечното дрънчене на колелото и пъшкането на велосипедиста не биха могли да създадат каквато и да е представа. Музиката е в стил Punk, и това е нормално, като се вземе предвид, че BMX-овете са част от тази култура. Мултиплейърът има интересни режими и като при всяка игра е много по-забавно да играеш с приятели.

Mat Hoffman's Pro-BMX е направена за хора, интересуващи се и практикуващи спорта, но те пък едва ли биха седнали да се залъгват с компютърна игра, щом си ги могат нещата наистина.



Ultimate Ride

Пътуване без спирачки...

■ Disney Interactive ■ www.ultimateridegame.com ■ Rollercoaster
■ PII 333, 32MB RAM, 8MB 3D video ■ 1 CD

Не очаквайте от Disney Interactive някоя кървава 3D-пуцалка или каквато и да е игра, в която става въпрос за убиване. Това просто не е в техен стил. И макар че по този начин компанията се примирява с една не много печеливша ниша от развлекателната компютърна индустрия, за Дисни това не е проблем, тъй като на всички е известно, че истинските им доходи идват от другаде.

Павел Панков
p_pankov@pcclub-bg.com

Ultimate Ride безспорно е 3D. И то добро 3D. Обаче не е екшън - този елемент почти напълно отсъства от играта и вероятно това ще се превърне и в основна причина тя да не бъде забелязана от болшинството геймъри. В основни линии Ultimate Ride е симулация на увеселително влакче, което се движи по особено трасе (roller-coaster) с цел да предизвика силни емоции у пасажерите. Този вид забавление е много популярен в Америка, но аз лично не съм имал възможност да изпробвам такова возило на живо. Но какво пък толкова има да му се симулира на едно въртящо се влакче? Този въпрос си задавах преди да пусна играта. Всъщност отговорът е - нищо. Просто то си се върти, а вие си зяпате. Е, можете да въртите камерата и да сменяте перспективата, но не очаквайте да имате някакъв контрол над влакчето, освен когато го пускате. То просто следва контурите на трасето. Ако играта беше само това обаче, едва ли щях да пиша тази статия. Същността е именно в конструирането на смислени трасета. Можете да избирате между 3 вида - дървено, желязно и висящо. Интересното обаче е, че при конструирането трябва да се съобразявате с някои елементарни изисквания, иначе клиентите ви биха отхвръкнали в небитието, с което ще ги загубите като такива. Не можете просто да направите огромни стръмни спускания, защото пътниците ще се размажат на седалките от ускорението.



Голяма зелена ъ-ъ-ъ.... гъба?

Предстои въртележката здраво да се усуче.

Графика
9
Звук
2
Геймплей
5
Общо
6

Всичко трябва да се балансира

Играта следи няколко показателя - ускорение по вертикалата, странично ускорение и се това конструкцията трябва да позволява на влакчето да продължи движението си - т.е да има достатъчна скорост преди преодоляването на някой "хълм". Ако това условие не е изпълнено, влакчето ще се полашка известно време между две възвишения и ще спре. В такива случаи на стръмнината се поставя теглеща верига, която поема влакчето и го предвижва известно разстояние. Такива вериги можете да използвате само два пъти за всяка конструкция, така че ще трябва да развихрите въображението си, ако искате да се возите по-дълго. Цялата работа с ускоренията се оказва доста трудничка и се иска наистина добра мисъл, за да се получи нещо добро. Просто тези условия ви принуждават да правите трасето с по-малки наклони и по-плавни завои. Играта има два режима - Imagineering - последователно ви се поставят предизвикателства с повишаваща се трудност. Изискванията, които ще трябва да изпълните, са например трасе с 4 виража, или пък да достигнете някаква скорост и т.н. Разнообразието е голямо, а трудността дори повече. Другият режим е Build - можете да строите всичко без зависимост от ускорения и други такива - този вариант е по-подходящ за малки деца и хора, нежелаещи да се обременяват с някакви там ограничения, поставени от другаря Нютон. Видовете терени са 4 и можеха да бъдат далеч по-разнообразни. По трасетата можете да добавяте и различни джунджурийки, които да разнообразят последното пътуване на нещастника, попаднал във влака, пътуващ по вашето трасе. Тези предмети обикновено се раздвижват при преминаването на возилото край тях. Най-силно впечатление прави огнедишащият дракон, а останалите не се запомнят с кой знае какво. Както вече казах, графиката е на сериозно ниво, въпреки че според мен енджинът не е използван пълноценно. Най-слабото място е музиката. Има всичко на всичко две мелодии, които са толкова тъпи по начало, че няма как след 5 минути да не сте я спрели.

Ultimate Ride ще ви осигури забавление за около половин час в случай, че нямате нещо по-добро за правене. Все пак вероятността да имате е доста голяма.

Симпатично новоизлюпено драконче.

ToonCar

Забавно анимационно рали, към което лесно можете да се пристрастите

■ Life Line ■ www.tooncar.com
■ P2, 32 MB RAM, 4 MB 3D Video, 200 MB HDD ■ racing ■ 1 CD

Кой е казал, че всички рейсинг игри трябва да са реалистични или дори претендиращи за реализъм? Несъмнено феновете на симулаторите на Formula 1 или пък поредицата Need for Speed ще възразят, но често т.нар. "несериозни" игри в жанра могат да се окажат далеч по-увлекателни от блокбастърите.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Банда анимирани герои с комични телесни пропорции се състезават по неприлично шарена писта, натоварени в също толкова пъстри автомобилчета. За победата спомагат както шофьорските умения, така и тежкият арсенал – ракети, бомби и мини, които могат само да забавят, но не и да отстранят противника. Deja vu? Не се учудвайте, ако ви звучи до болка познато – подобни игри излизат редовно, но конкретно ToonCar е една от най-добрите и лесно може да ви увлече, особено ако имате възможност да я играете с приятел.

Графика
8
Звук
7
Геймплей
8
Общо
7

Голяма част от чара на играта се крие в нейната изключително удачна реализация

Триизмерният комикс-стил присъства в компютърните игри поне от няколко години, но конкретно в ToonCar той приляга съвършено, както на героите, така и на пистите, по които се състезават. Играта има свой собствен стил, а авторите могат само да бъдат похвалени за това, че са се постарали да моделират свои собствени герои, вместо да откупят лиценза на някое нашумяло анимационно филмче. Никъде по трасетата няма да видите грозни, плоски текстури, а почти всички триизмерни обекти (дървета, камъни) могат да бъдат разрушени с достатъчно упорство. След това по пистата остават парчета, който допълнително усложняват живота на анимираните симпатяги.

Можете да си изберете персонаж измежду 15 уникални състезатели – ескимос, сумо-борец, италиански гангстер, топ-модел, каубой, пънкар и т.н. Този избор е чисто естетически, тъй като героите всъщност се различават само по външния си вид. Предложени са и около 10 различни возила, които можете да оцветите по свое желание. Не всички автомобили са достъпни в началото на играта – по-хубавите таратайки се появяват като награда за вашите успехи в турнирите.

Самите турнири са три вида – по точки, по време и с елиминация. Първите два говорят сами за себе си, а конкретно при елиминацията на всяка обиколка отпада последният състезател, докато накрая остане само един победител. Естествено предвидени са също единични състезания и тренировъчен режим. Съвсем различен вид предизвикателство е "шофьорският изпит", който ви дава права право да се състезавате в турнирите от определена категория. Тук трябва за дадено време да направите 3 обиколки на пистата и също така да бутнете всички конуси, разположени по нея. Хм, какво ли биха казали българските катаджии за един такъв изпит?

В състезанията ще намирате и множество случайни бонуси, като в даден момент можете да притежавате само един от тях и трябва да го използвате по предназначение, преди да вземете следващия. Оръжията са бомби, мини, насочващи се ракети (включително "интелигентна" ракета, която преследва временния лидер), бурноносни облаци и някаква ужасно деструктивна джаджа, която помита както опонентите, така и декорите в близката околност. Стратегическите бонуси са само три – временна защита, ремонт на автомобила и "нитро", което ви осигурява супер скорост за няколко секунди.

В мулти-режим можете да пробвате и т.нар. "арени", където да бутате пластмасови конуси на воля, чак докато ви омръзне. Tooncar има multiplayer режим за максимум 8 играчи в мрежа и максимум 4 на един компютър в режим split-screen. Аз лично за първи път виждам опция за игра на разделен екран с повече от двама души, но се съмнявам доколко ще е удобно практически да се играе така – на 1/4 от екрана не може да се събере много информация, а освен това, представете си колко различни контролери ще трябва да навържете на компютъра си.



В приятелската среща Мексико срещу Япония резултатът вече е 1:0.

В коя друга игра можете да видите Ганди, седнал в хипарски оцветен военен джип?



За да получите достъп до турнирите, трябва да преодолеете доста странен "шофьорски изпит".

Ray Storm

Графика	Звук	Геймплей	Общо
4	4	8	7

Спомени за добрите стари времена

■ CyberStorm/Taito ■ www.taito.co.jp ■ P2 300, 64RAM, DirectX8 ■ Arcade ■ 1 CD



Този гигантски сецилиански космически кораб е един от трудните противници.

ФАКТИ

- 8 нива
- 2 режима на игра
- възможност на cooperative multiplayer
- индивидуална настройка на трудността за всяко ниво



Това е първият от общо десетина боса.

Сецилианците имат на разположение и Mech-ове.

Горката Земя. В далечната 2219 г. поредната порция извънземни са хвърлили око на нашата скромна планета. Иначе мирните земляни, разбира се, не искат да се дадат без бой на лошите агресори и започват поредната война за свобода и справедливост.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Лошото е, че нашествениците, които в случая се олицетворяват от така наречената Secilia Federation, са не само многобройни, но и разполагат с изключително авангардни военни технологии. Така земната армия за отрицателно време е превърната в купчина вторични суровини, а моргите се препълват с труповете на

отчаяните защитници на планетата

Все пак нещо като надежда за спасение има. И тя се нарича R-Gray. Зад това наименование се крие прототипен самолет, които е екипиран с най-новите оръжия на земната военна индустрия и е горе-долу единственият сериозен опонент на сецилианците. Неприятната подробност е, че от това чудодейно супероръжие има само един-единствен работещ екземпляр, който получава мисията да направи на пух и прах всички врагове. Както може и да се предполага, отговорната задача е поверена на най-добрия възможен пилот, който, по едно странно стечение на обстоятелствата, се оказва те вие.

Дотук с историята на Ray Storm. От нея така или иначе няма да видите кой знае колко по време на самата игра. Това заглавие има доста странен произход. Първоначално Taito пускат творбата си по аркадните автомати. След положителните отзиви на геймърите те решават да направят и съответните версии за домашна консумация. Поради мързел или други съображения играта се появява за PlayStation, но не като нова версия, а под формата на доста прецизна емулация на аркадния първообраз. Следва намесата на фирмата CyberStorm, която пък издава Ray Storm за PC. Те също решават да си спестят малко работа и чисто и просто емулират PlayStation. Така се е получило нещо, което дори аз като стар фен на емулациите досега не бях виждал - двойна емулация. Изненадващото е, че същата работи перфектно. Ако не бяха файловете с имена от типа rom8r1.bin и чистокръвният аркаден интерфейс, в който дори е запазено пускането на монети, никога нямаше да се сетя, че става дума за емулация. Същото важи и за междинното стъпало PlayStation, което ще забележите единствено по издайническите обозначения на бутоните на джойпада докато си настройвате контролите.

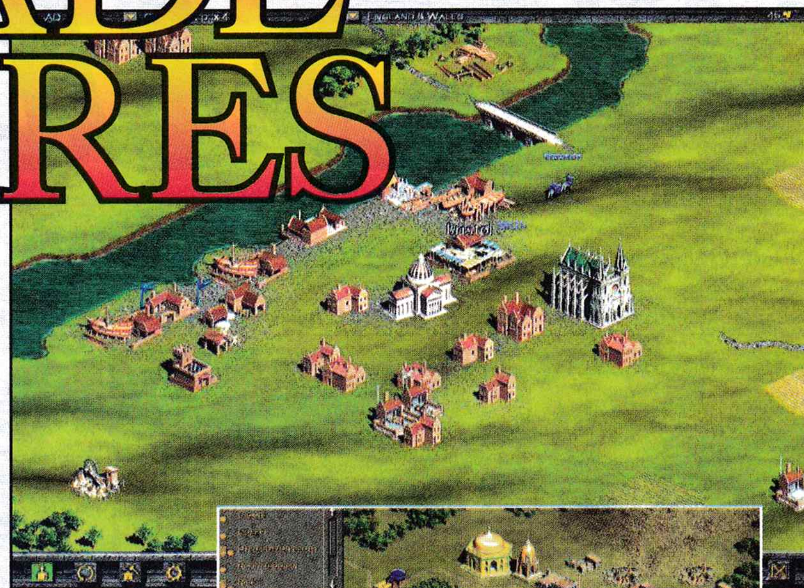
Сега нека видим и самата игра. Ray Storm е чистокръвен вертикален shooter в най-добрите традиции на Raptor и представената в миналия брой на списанието Star Monkey. Това означава, че командвате вашия R-Gray, който се движи отдолу нагоре по екрана като по пътя събирате огромни количества бонуси и елиминирате невероятни количества най-разнообразни представители на сецилианската раса. Целият този екшън е изобразен с 3D-графика, която обаче е доста ръбата и не впечатлява особено. Същото важи и за звуковото оформление, което е на типичното ниво за аркадните автомати от средата на 90-те години. Реално това е без особено значение, защото в бързината на екшъна така или иначе няма да имате никакво време да се любувате на пейзажа и да се заслушвате в музиката, а по-скоро ще се занимавате със задачата да оцелеете сред стотиците противници. За целта имате на разположение няколко оръжия, които включват стандартни лазери за битки срещу летящи противници, отделни лазери за поразяване на наземни цели, както и специална атака, която нанася щети по всички видими на екрана врагове. В края на всяко от осемте нива ви чакат и задължителните Boss-ове, които за направени в най-добрите традиции на класиката Rayden и представляват сериозно предизвикателство. Въпреки че не можете да се записвате, играта предлага възможност да продължите от мястото, където сте загубили последния си живот, а освен това в опциите можете да настройвате индивидуално степента на трудност за всяко отделно ниво, така че дори начинаещи геймъри няма да имат особени проблеми с Ray Storm.

TRADE EMPIRES

Transport Tycoon - от Древен Китай до края на XIX век

■ Frog City Software/Eidos ■ www.frogcity.com ■ PII 266, 64 MB RAM ■ Транспортна симулация ■ 1 CD

Компанията Frog City е създател на великолепните походови стратегии от поредицата Imperialism. Сега обаче се проявяват в съвсем друга светлина, създавайки този "transport tycoon", обхващащ почти 4000 години - от люлката на човешката цивилизация в Древен Китай, през Персия, Финикия, Рим, Византия, Арабския полуостров, феодална Европа, Новия свят и до индустриализацията на Европа в края на 19 век. Играта обхваща общо осемнадесет сценария, а за да си създадете представа за нейната комплексност и сложност, ще ви кажа, че изброих цели СТО ДВАДЕСЕТ И ДЕВЕТ стоки и суровини, които трябва да пренасяте и търгувате с помощта на тридесет и две различни превозни средства!



Добрата Стара Англия



Екзотичната Индия

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Може и да съм сбъркал в броенето с някоя и друга стока - не бих се изненадал, ако производителите са заложили кръгло число - например 130 продукта; това, което е по-важно, е, че играта в действителност е посложна, по-комплексна и ПО-ТРУДНА от Transport Tycoon (нека за удобство да го наричаме просто ТТ). В него беше честа гледка по спирките да се натрупат няколкостотин жадни за пътешествие граждани или пък влаковете ви да пътуват почти празни, автобусите да катастрофират на някой прелез или да зациклят по затворен кръг, заводите да фалират или находищата да се изтощят; но обикновено един голям автопарк от пътнически автобуси бе сигурна гаранция, че в касата ви непрекъснато ще влиза приличен поток от пари (след което се проявяваше и единственият сериозен недостатък на играта - от някъде нататък просто нямаше какво да правите със спестените милиони долари).

Основните принципи на Trade Empires са приблизително същите. Различията изглеждат сравнително маловажни - но аз нямах проблем сравнително бързо да натрупам известни пари в Transport Tycoon, докато сега дори и на най-лесните сценарии - без наличието на конкуренти, се обърквах доста лесно.

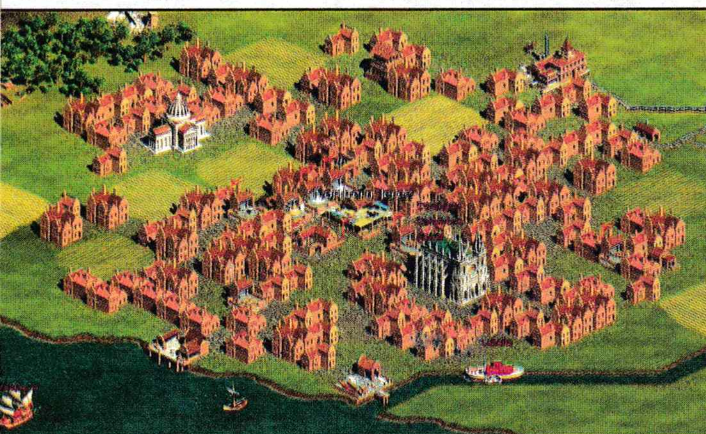
А иначе нещата изглеждат лесни - купувайте евтино и продавайте скъпо това, което се търси... а ако няма търсене, създайте го. Крайната цел - за определен брой години да станете богата и уважавана личност - поне по-богата и по-уважавана от вашите конкуренти плюс някоя специфична за даден сценарий второстепенна цел. Типичен пример за второстепенна цел - да привлечете повече жители в родния си край или през раздирана от войни епоха да станете The Big Boss of Weapon Trade.

За разлика от ТТ сега почти всички сценарии се простират на повече от една карта и дори можете да си избирате стартовата област. Много често ще трябва да изпращате търговци до съседните области било за суровини, които не се срещат във вашия роден край, било защото изискването за спечелване на сценария е такова или просто за да си отхапете парче от кифличката на съседа.

Основната сграда, около която се създава всичко, е пазарището (market). То изпълнява роля на център, около който се развива селището, и на спирка за всичките ви търговски транспорти. Единственото нещо, което можете да направите извън обсега на някой market, е да прокарвате пътища и плавателни канали. Тук се появява и първата сериозна разлика спрямо ТТ. В него на картата имаше предварително заселени градчета. Като им осигурявахте добър транспорт и необходимите стоки, вие го подпомагахте и жителите му се увеличаваха. Сега обаче може да се създаде селище около ВСЯКО пазарище - достатъчно е да се създаде излишък на храни и промишлени стоки в него и в околностите му ще почнат да се появяват заселници. Разбира се, можете да построите пазарище и така, че да обхване съществуващи жилища, за да ги развиете в голям град - но това никак не е задължително и изборът е изцяло в ръцете на играчите. И забележете - тук никъде не споменах думата "ваш" - защото много малко неща в тази игра са наистина ваша собственост! Практически ваши са само търговците и някои работилници, които можете при добро желание да построите или да откупите. Всичко друго, което построите, става автоматично "ничия" собственост! Ще се наложи да строите много пътища, плавателни канали, мостове, пазарища, приста-

ОТ АВТОРА

■ Един от малкото недостатъци на играта е невъзможността да преименувате пазарищата. Резултатът е, че можете лесно да се объркате при съставянето на посложни маршрути, особено при имена като "Североизточен Чин Чан Чун" и подобни. Но пък се запазва историческата достоверност! Освен това не е трудно (обикновено поради ваша грешка) някой от търговците ви да остане "вечно" на опашката в някое пазарище и се налага лично да се намесите и да въведете ред.... само ако можеше и да получавате feedback при подобни случаи!



Края на XIX век

ница и "кервансараи", дворци, църкви и катедрали, колежи, академии и древни храмове... абсолютно всичко веднага след построяването му става ничия собственост и може да бъде използвано без ограничения от конкуренцията и от местните жители, без да печелите от това нищичко. Освен това ничия собственост са мините, нивите и различните находища - единственото, което можете да направите, е да построите market в непосредствена близост и да започнете да купувате произвежданата (примерно) от мината руда... Но от същата мина чрез "ВАШИЯ" market могат да започнат да купуват и конкурентите, и местните жители и при това без никаква компенсация за похарчените от вас средства.

Следващата стъпка след построяването на пазарищата и необходимите пътища е да конструирате "търговските пътища". Терминът "конструиране" подхожда за случая, тъй като трябва да опишете последователно всички пазарища-спирки, които ще участват в пътя, превозните средства и количеството стока, което ще купите и продадете на всяко пазарище. Процесът е доста сложен и е лесно да сбъркате, тъй като с развитието на играта ще се наложи да създавате

доста сложни маршрути с комбиниран транспорт -

например отначало по канал и река, след това преход през планините до морския бряг, оттам на презокеански кораб, като не забравите да наемете и войници за защита от разбойници и пирати и после отново на речен кораб до Метрополията! Като избирате транспорта ще трябва да се съобразявате с известните "ВИ" до момента технологии и с наличието на допълнителни сгради около пазарищата, които позволяват използването на по-съвършени транспорти. Тези допълнителни сгради са така наречените "depots" и без тях можете да използвате само най-елементарните видове транспорт с товарни животни. И защо малко по-горе подчертах - известните "ВИ" технологии? Защото в играта действително има и такова нещо - нови технологии, нови видове суровини, нови производства и ново потребителско търсене. Някои от технологиите стават автоматично известни на всички участници в играта, докато други могат да се "откупят" и дори да се запази монопол върху тях за кратко време... Но само за наистина кратко време, тъй като от историята е известно, че не е възможно да се запази едно откритие в абсолютна тайна и рано или късно то ще стане достояние на всички. Новите технологии обикновено ви дават нови видове транспорт и нови видове стоки за производство и търговия, но могат и да ви съсипят! Защо ли? Ами представете си, че вашата икономика се базира на бронза - създали се обширна мрежа от пътища, канали и пазарища и сте обхванали мини за мед и калай, закупили сте работилници за бронз, за бронзови мечове, брони, бронзови съдове, украшения и топове... и в този момент се появява обработката на желязото! Мигновено всички престават да купуват демодираните бронзови дрънкулки и започват да

митингуват пред офиса ви, настоявайки за желязо!

Голяма част от инвестициите ви до момента става напълно излишна и на това отгоре находищата на желязна руда са в съседната област, където шета и конкуренцията...

По-горният пасаж обясняваше някои от особеностите при създаването на "търговските пътища". Но и най-хитроумно създаденият търговски маршрут не е от полза, ако остане само на книга - последното, което трябва да направите, е да наемете самите търговци и да им "зачислите" по един предварително подготвен маршрут. Но и тук има доста тънкости. Всеки от търговците започва с някакво специално умение и ако търгува добре в продължение на по-дълго време, може да научи и допълнителни специални умения. Те обикновено дават различни бонуси и от вас зависи да ги поставите по такъв маршрут, че да се възползвате от тях. Има дори и умения - "конкурент-килъри". Типичен пример е умението, което позволява на търговеца пръв да закупува необходимата му стока в пазарищата - изпратете този търговец в market, където има силна конкуренция и където се продава нещо рядко и ценно и гледайте как на конкурентите им пораства брада, докато висят по опашките!

Няколко думи за сградите в Trade Empires. Всички находища на суровини са "ничия" собственост. При появата на нова технология автоматично се появяват и съответните нови находища. Единственото, което може и трябва да направите, за да получавате някоя суровина, е да построите пазарище до находището, след което можете да изкупувате произведената продукция. Но можете да пратите търговци и до пазарищата, построени от конкурентите. Суровините могат да се използват директно - например пшеницата или дървото, но повечето трябва да се преработят в една или две стъпки. Преработката става в работилници, които могат да бъдат ваши, на конкурентите или независими (на местни жители) и тези работилници са единствените сгради, които могат да бъдат ваша собственост. И обърнете внимание на една особеност - закупувате суровина и я транспортирате до пазарище, в обсега на което имате работилници за преработката й - но не можете да я доставите директно в тези работилници! Търговците ви трябва първо да продадат суровината на пазарището и оттам всеки, който е заинтересован, да си я купи. При сериозна конкуренция лесно можете да пренесете и продадете някаква суровина на загуба само и само да си снабдите работилниците и да останете единствено със загубата, тъй като някой друг изкупува докараната от вас стока!



Древния Египет

Третият вид сгради са жилищата - те възникват автоматично (и изчезват също така автоматично), ако местният market е снабден с храна и промишлени стоки и освен това не разполагате с никакъв контрол върху тях.

Освен тези три типа сгради можете да строите и "луксозни" постройки - това реално обикновено не са никакви луксозни постройки, а просто сгради, които изкупуват определени стоки. Така "изкуствено" създавате търсене, но пак трябва да имате предвид, че тези сгради струват доста скъпо, а купуват от всеки, който докара стока на пазара, включително и от независимите работилници и от тези покупки не печелите абсолютно нищо!

В играта има и цял куп други тънкости и хитрости, които едва ли е възможно да се обхванат дори и в най-подробно ръководство и няма как да не бъде така при наличието на повече от сто и двадесет вида стоки. По тази причина Trade Empires представлява сериозно предизвикателство дори и за "най-професионалните" търговци, а колкото до това дали е интересна - твърдо съм убеден, че Frog City отново са създали нещо много добро и задължително за всички, които са харесвали някога транспортните симулации!

Графика	7
Звук	7
Геймплей	9
Общо	9

Близкия Изток



Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	8	7	8

Evil Twin
Cyprien's Chronicles

Кой е вашият зъл близнак и дали не ви гледа от огледалото?

■ In Utero ■ http://www.eviltwin-thegame.com ■ P2 400, 64 MB RAM, 16 MB 3D Video, 650 MB HDD ■ 3D action-adventure ■ 2 CD

Повечето хлапета обичат да празнуват рождения си ден. Не и Cyprien. За него това е денят, в който са загинали двамата му родители, това е най-омразният ден в годината, когато целият свят му е крив. И може би не е случайно съвпадение, че точно на тази дата той се озовава в една друга, съвсем различна вселена.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

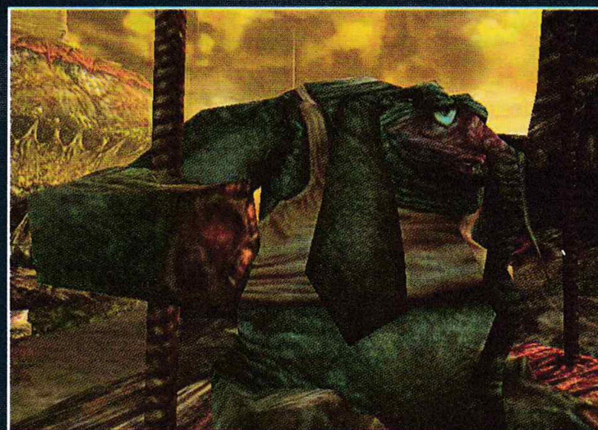
Самият Cyprien е един сърдит тийнейджър, нарисуван в каноните на източния Manga-стил. Той е главният герой в играта Evil Twin – едно съвсем европейско заглавие. Разпространители на играта е небезизвестната френска компания UbiSoft, а създателите също са французи и се наричат In Utero. Дори само този факт стига, за да направи играта любопитна, защото именно от страната на франзелите и Айфеловата кула са произлезли някои от най-нестандартните и оригинални PC-заглавия за всички времена. Създателите на Evil Twin също са се опитали да направят нещо нетрадиционно и да стоят в страни от отъпканите пътеки. Жанрът на играта е 3D third person action-adventure.


Сюрреалистичен пейзаж от първото ниво на играта.

Ако все пак трябва да сравнявам Evil Twin с по-стари заглавия, бих споменал Alice и триизмерния Rayman

Приликата с Alice е повече от очевидна – абсурдният, кошмарен свят на играта, цялостното чувство за нереалност и мрачната атмосфера. Колкото до Rayman – тук UbiSoft не са единственият общ знаменател. Макар че пъстрият анимационен свят на Rayman контрастира с апокалиптичната вселена на Evil Twin, геймплеят на двете игри много си прилича. Става въпрос за т.нар. "конзолен стил", който е до болка познат на притежателите на Dreamcast или Playstation, но се среща твърде рядко при PC игрите.

Битието на героя в Evil Twin едва ли ще ви изненада, ако поне веднъж сте играли подобна игра. Той може да тича, да скача на неразумно големи височини, да се набира по платформи и т.н. Самата игра ви помага да се ориентирате в началото, като ви затрупва с безценни полезни съвети от сорта на: "За да скочиш, натисни бутона за скок"! Cyprien може да отстранява противниците си с вярната си прашка, с атака от въздуха или с някое от по-разрушителните оръжия, които ще откриете в процеса на игра. С помощта на специален power-up ще


Wilbyr – вашият помощник в играта.

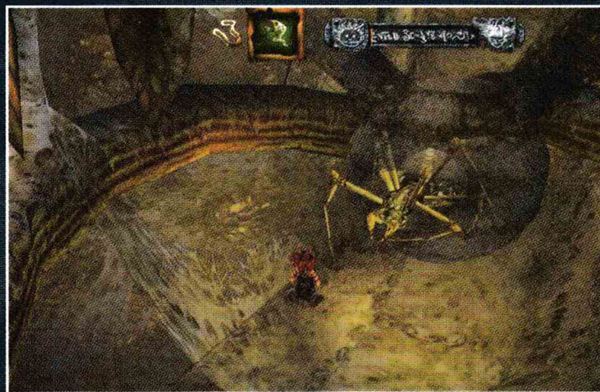
можете временно да се превъплътите в образа на супергероя SuperCyr, който, освен че е много по-атлетичен от Cyprien, разполага и с няколко изключително разрушителни атаки (тук отново се усеща, стилистичното внушение на японската анимация). Някои от по-сложните действия на Cyprien и SuperCyp се осъществяват с комбинация от клавиши.

Управлението на героя с клавиатура е несъвършено, авторите препоръчват да се ползва геймпад

За съжаление това не са празни приказки – модерните клавиатури като цяло стават все по-неудобни от геймърска гледна точка, особено за игри от този род. Evil Twin често изисква едновременното натискане на няколко клавиша едновременно, а специфичният хардуер на всяка клавиатура обикновено се затруднява да регистрира комбинации от повече от два клавиша. Казано с прости думи – често, когато се опитате да накарате Cyprien да скочи "по-диагонал", или няма да скочите изобщо, или ще скочите в грешна посока, защото натискането на един от трите необходими за целта клавиша не е регистрирано. Това не е проблем на играта и затова няма смисъл да ругаете авторите, когато за пореден път загубите живот по подобна причина. Имате само две смислени алтернативи – да експериментирате с преконфигуриране на управляващите клавиши, докато откриете комбинация, която работи задоволително или да се снабдите с геймпад, за да не берете такива ядове. Още по-удобно за вас ще е, ако въпросният контролер има поне 8 бутона, колкото са необходими за всички важни действия в играта.

Графиката е превъзходна,

което оправдава относително високите системни изисквания. Тествах Evil Twin под операционна система Windows XP, с процесор Duron 800, последователно с две различни видеокарти. При Voodoo 3 3000 се появиха няколко неочаквани графични дефекти (макар че авторите посочваха тази видеокарта като тествана и успешно работеща). Освен това играта доста се "задъхваше" при откритите пространства. С видеокарта GeForce2 MX400 такива проблеми нямаше, а освен това 32-битовата графика изглеждаше значително по-красиво от 16-битовата при Voodoo-то. И при двете конфигурации играта нееднократно "блокира" и ме изхвърли обратно в операционната система, но аз смятам, че основната причина за това са все още несъвършените хардуерни драйвери за Windows XP (отново – авторите твърдят, че тази операционна система е тествана и съвместима с Evil Twin). Вероятно повечето проблеми от този сорт ще изчезнат с издаването на нови драйвери или на първия patch за играта. От такава "кръпка" съвсем определено има нужда, защото се натъкнах на няколко бъга, които няма как да бъдат причислени към хардуерните несъвместимости – случи се героят ми да преминава през стени и да се "затлачва" в недостижими по замисъл места. В такива случаи единственото решение беше рестартиране от най-близкия save, а това не е никак приятно, защото записът в Evil Twin не е позволен навсякъде – за да запазите състоянието на играта, трябва да намерите фотоапарат, който да занесете на вашия помощник Wilbyr. Снимката съвсем буквално "улавя момента" и ви позволява по-нататък да възстановите състоянието на играта от тази точка. Освен това ще бъдете автоматично записани при преминаване в нова игрова зона (един от общо осемте острова в шантавия свят Undabed). Като цяло load/save системата е справедлива, но като прибавите към нея все още неотстранените бъгове и особено неочакваното "изхвърляне" в операционната система, нищо чудно да се подразните от бавния си напредък.



Този паяк е много по-любвеобилен, отколкото изглежда.

ФАКТИ

- Кошмарен, сюрреалистичен свят, сътворен от фантазиите, сънищата и кошмарите на главния герой.
- 8 игрални зони, всяка със собствено излъчване и уникална атмосфера.
- Над 100 героя, много диалогови сцени с тях, общо близо 2000 озвучени реда диалог.
- Излиза за PC и Dreamcast.
- За управлението се препоръчва Gamepad.
- От играта не са отстранени всички бъгове.

Една картина казва повече от хиляда думи. Само погледнете тази и вече ще имате добра представа за стила на играта.

Музиката и звуковото оформление също са на очакваното високо ниво

Авторите са предпочели икономичния формат MP3 както за музиката, така и за озвучаването в играта (например репликите на героите). По тази причина Evil Twin влиза в конфликт с почти всички възможни MP3-плейъри, така че е препоръчително да затворите всякакви такива програми преди да пуснете играта. Единствената критика, която мога да отправя към музиката, е, че на моменти тя е малко монотонна, но въпреки това няма как да се отрече фактът, че винаги създава подходящото настроение.

За разлика от някои други заглавия в жанра, където просто минавате безсмислени нива едно след друго, сюжетът в Evil Twin постоянно се развива, кът-сцените са много и играчът никога не губи представа кой е и за какво се бори. Не казвам, че историята на играта е свръхинтересна и ще ви държи непрестанно на нокти, но поне няма да скучаете и ще имате мотивация да стигнете до края и да видите развръзката. А това не е лесна задача, тъй като играта е доста дълга и безспорно изпитание дори за опитни геймъри. Въпреки голямото игрово време, Evil Twin никога не става монотонна, тъй като обстановката често се променя, а изпитанията за играча са много разнообразни.



Вълшебно ниво, в което Cyprien се носи по въздушните течения в ствола на гигантско дърво.



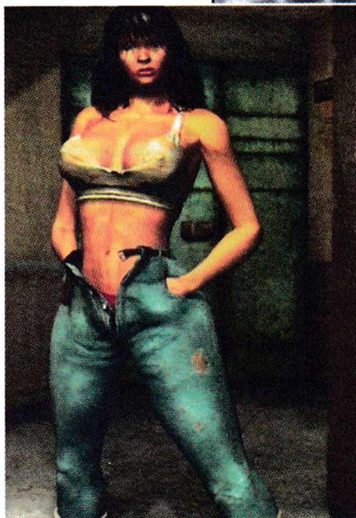
Druuna Morbus Gravis

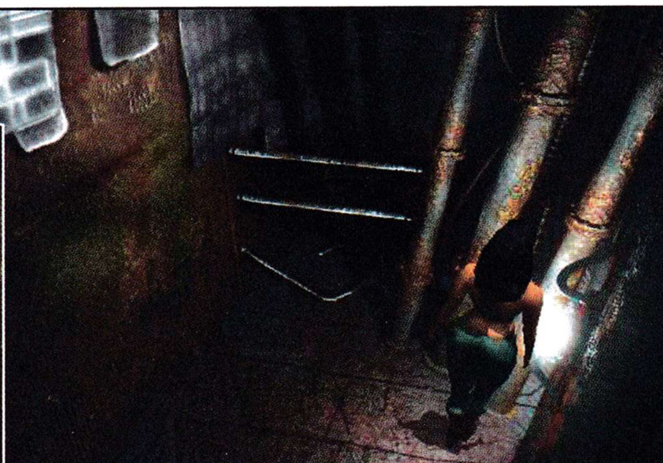
Не е еротика като еротика и не е куест като куест!

■ Microids/Artematica ■ www.druuna-thegame.com
■ PII 300, 16 MB Video Card ■ куест ■ 6 CD

През далечната 1985 г. италианският художник Paolo Eleuteri Serpieri, който дотогава се е занимавал главно с илюстриране на уестърни, създава първия еротичен комикс с главна героиня Druuna и със заглавие Morbus Gravis. Този комикс мигновено го прави широкоизвестен, особено в Европа и през следващите години с точността на часовник следват още шест книжки от тази поредица плюс две други, които са със същата героиня, но с коренно различен сюжет.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com


За тези форми думата "gorgeous" изглежда слаба.


Околната среда за съжаление е само красиви тапети.

И понеже стана въпрос за сюжет – както във всеки комикс сюжетът никакъв го няма. И не само че не е необходим, но дори в случая би бил безкрайно вреден! Защото това в края на краищата е еротика и честно казано, на кого му пука за сюжета? Главното е Druuna непрекъснато да изпада в ситуации, в които ще се занимава със СЕКС... и с още секс... и после пак с още повече секс... а споменах ли вече, че тя се занимава почти изключително само със секс? При това характерното за комиксите с участието на Druuna е, че тя МНОГО РЯДКО прави секс с "неща", които приличат на хора! В най-добрия случай си има работа с разни мутанти, долнопробни отрепки, прокажени, четвърт-човеци и често с разни чудовища и същества, създадени от крайно извратено въображение. За да може това все пак поне донякъде да се свърже в някаква история, се появява и странната "Забранена Планета", около която обикаля космическият кораб с Druuna, нейната единствена и огромна любов Шастар и другите членове на екипажа... На практика навсякъде, където се прави опит да се опише сюжетът на комиксите, в най-добрия случай се използва набор от нищо не значещи и най-вече нищо не казващи псевдо-научни термини. Но пък кой наистина се интересува от някакъв си тъп сюжет, когато единственото интересно е Druuna! Външността на тази секс-бомба е такава, че дори и специалната американска дума "gorgeous" не е достатъчна да я опише... всички създадени досега компютърни героини изостават на светлинни години, а Lara Croft изглежда плоска като дъска за гладене :-)

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	6	6	6



По причина на законите за запазване на авторските права няма да намерите много сайтове с оригинални картинки от тези комикси. Един от съществуващите сайтове е www.druuna.net. Проблемът с него е обаче, че е правен от webmaster, който е искал на всяка цена да покаже какво се е опитал да научи в областта на web-дизайна... но не е успял. Сайтът е пълен с разни скриптове и аплети и е бавен като бременна костенурка, а отделно цял куп от линковете не работят – дори и линкът, който трябваше да ми даде възможност да си купя оригиналния Morbus Gravis :-)

Именно по първата книжка (която се нарича само Morbus Gravis), от този комикс италианската компания Artematica се опитала да направи куест на цели шест диска и с Druuna естествено в главната роля! Какво по-нормално от това тогава да създадат еротична игра? В края на краищата всеки, който е чувал за Druuna, ще очаква само това и ще иска да си купи играта именно само заради това! Да, ама не! Умниците предвидливо са премахнали единственото, заради което изобщо е бил създаден комиксът и върху което се крепи интересът към него – еротиката! Пълната инсталация на играта е цели 2999 MB и от тях повече от 2000 MB видео. Druuna пристъпва няколко крачки и филмче... обръща се и филмче.... навежда се и филмче... бръква си в носа и пак филмче... Всъщност задачата им никак не е била лесна – трябвало е от нищо да направят нещо – трагичното е, че почти са успели, но малко са тези, които ще успеят да оценят усилията им! Защото са нарушили цял куп най-елементарни правила при създаването на подобни игри! Номер едно – няма субтитри към многобройните филмчета! То вярно, че Druuna не е от най-разговорливите, но какво толкова им пречеше да сложат по някой и друг надпис? Номер две – ужасният, некадърно направеният, неудобният, неизползваемият интерфейс! А това вече е непростимо! Всъщност почти деветдесет процента от загадките ви ще са свързани именно с това да откриете какво се прави с интерфейса... вероятно някой дървен философ е решил, че по този начин ще се получи нещо като copy-protection. Изобщо липсва мишка, а управлението се извършва чрез разни шантави комбинации между стрелките, интервал, Enter и три-четири букви. Крайният

резултат не е protection от копиране, ами protection от купуване. Получило се е нещо, която почти никой няма да си купи! А и защо да си го купува? Заради Druuna? Всеки, който би си го купил заради Druuna, ще иска единственото нещо, заради което е създадена главната героиня – еротиката!!! Правило номер три – сбърканият енджин на играта! Ами да – в рекламите е обявен истински 3D-енджин – да, ама не! Единствено фигурата на Druuna има някаква триизмерност, докато цялата околна среда е тапети. Наистина прекрасно нарисувани тапети, но дори и това се превръща в недостатък! Защо ли? Ето типичен пример – влизате, т.е. Druuna влиза в огромна зала с многобройни колони и остатъци от тайнствени машини. Започвате да предвкусвате удоволствието от обикалянето из огромната зала, намирането и комбинирането на предмети и интеракцията с околната среда... Само за да разберете след малко, че всичко е менте и че в действителност има само един тесничък коридор, който с малко усилия бързо ще налучкате! На това отгоре тези ограничени рамки водят до адски скапани движения на Druuna! Пак в рекламите пише "motion-capture" и т.н. В това има нещо вярно – движенията наистина изглеждат добре изпипани и естествени – но само докато фигурата се приближи до някое препятствие. Тогава започва някакво ситнене и дребно хаотично пристъпяне! Единственото хубаво нещо е начинът, по който си поклаща дуп... ъъъ... е да де, сещате се какво...

Опаа-а... Докато обяснявах кое как се клати за малко да забравя сюжета! Значи Druuna си лежи почти гола (това май е единствената голотия), опасана с ленти и кабели в кресло в каютата на допотопно изглеждащ космически кораб, в някакъв хибернетичен сън (този термин ми изглежда много "научен", дано да означава нещо) и единственото живо нещо в нея



В този момент Druuna винаги използва единственото си, неотразимо и безкрайно мощно оръжие! Но не и в тази игра - тук следва "load game".



– **+**

Плюсове:

- Добре изглеждаща графика и главна героиня, въпреки че не е това, което трябва да бъде :-)

Минуси:

- Какъв куест, какви пет пари - всички, които познават комиксите, ще очакват и ще искат това, което го има и в комиксите - еротика!
- Интерфейсът... Интерфейс ли? Какъв интерфейс? Това не е интерфейс, това е уред за мъчение на Светата Инквизиция

са спомените ѝ... При това с изтичането на времето те стават все послаби и по-слаби. Единственото нещо, което можете да направите, е да "активирате" тези спомени с помощта на бордовия компютър и да се опитате да ги "преиграете", така че да промените изхода от събитията... и да не забравяте, че трябва да спасявате и Шастар – голямата и единствена любов на Druuna. Самият той поне в началото се намира в една доста неудобна и нечовекоподобна форма и прилича на заврян в единия ъгъл кърваво-червен октопод... Всъщност някой с по-перверзно мислене би се замислил върху факта, че въпреки огромните положени усилия Druuna в продължение на вече цели седем комикса не успява да завърши започнатата си работа :-) Не че не се опитва – опитва се и още как! Изобщо не си щади усилията и вкарва в работа всички възможни части от своето пищно тяло... всъщност така се е вживяла в опитите си, че очевидно изпитва огромно удоволствие от процеса на борбата... с риск някой да ме нарече циничен, бих казал, че вече е посветила целия си живот единствено на борбата :-) Ако се опитате обаче да превъртите този куест, ще бъдете в още по-сериозно затруднение – просто защото сте лишени от единственото, но крайно мощно и безкрайно ефикасно оръжие на Друнчето – СЕКСА! Навсякъде, където в оригинала Druuna триумфира благодарение на природните си дадености и на огромното си желание за ъъ-ъ... борба, сега просто ще се наложи да изпълните командата "load game"! Първо, не е никак честно производителите да налагат такива ограничения и да оставят момичето без главното ѝ оръжие, и второ – това се отразява зле на куеста, тъй като на места проблемът е просто как да минете (помните за тапетите и за тясното коридорче) между няколко урода и да не попаднете в непосредствена близост до тях. За щастие е предвидена интересна възможност за "auto-save" – при подобни трудности разполагате с опцията "back" (на компютъра, който визуализира спомените на Druuna) и може до три пъти да повторите само опасния момент. След третия неуспешен опит обаче компютърът "прегрява" от емоционалното напрежение в спомените на Друнчето и трябва да започнете от някой от стандартните save-games.

Какво друго да ви кажа за тази игра – "уважавам" разкошните форми на Druuna и нейното огромно желание за "борба", но си деинсталирах тази игра веднага след като привърших със статията. Толкова по въпроса дали ми е харесала!

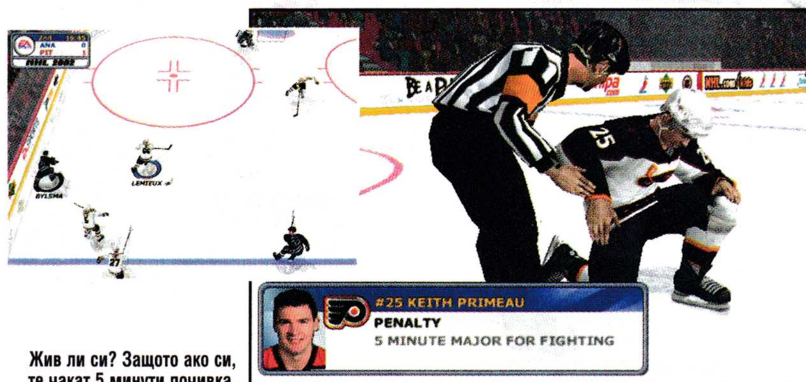


Може би най-добрата спортна игра до момента

■ EA Sports ■ http://www.nhl2002.ea.com/english
■ PII 266, 3D card, 32 MB RAM ■ Спорт ■ 1 CD

Всяка година в началото на октомври започва новият сезон от шоуто, наречено NHL - Национална Хокейна Лига. Едновременно с това ежегодно EA Sports пускат нов вариант на симулацията на този шампионат. NHL 2002 удря в земята всички свои предшественици и конкуренти.

Павел Панков
p_pankov@pcclub-bg.com



Марио Лемьо е сред най-добрите след 3-годишно отсъствие.

Жив ли си? Защото ако си, те чакат 5 минути почивка.

Първото и традиционно подобрение е графично - всичко изглежда невероятно реалистично. Не е за вярване колко е напреднала технологията, пресъздаваща движенията на хокеистите. Те изглеждат плавни и чисти. Лицата са повече от изумителни и са способни дори на гримаси. Публиката е на същото високо ниво, без да е прекалено раздвижена, което излишно би претоварило машината ви. Внесени са и няколко много впечатляващи на пръв поглед ефекти в стил Max Payne. Когато вратарят ви направи ключово спасяване, играта спира за момент точно секунда след като той го е направил и можете да се насладите на забавено повторение от няколко различни ъгъла. Както и в предходните версии, има възможност да имплантирате своя снимка и да си направите хокеист с вашата физиономия.

Огромно развитие е претърпяло и AI-то на хокеистите. Мозъците им са еволюирали до такава степен, че дори сами се сещат да посегнат към шайбата. Може би звучи смешно, но в предишните версии на NHL интелектът беше най-слабо разработен. Затова пък 2002 ме изненада наистина приятно - съотборниците ви постоянно търсят по-добра позиция, съобразявайки се с вашите действия, борят се за шайбата и знаят кога да пресират съперника. От EA Sports дори твърдят, че

Графика	Звук	Геймплей	Общо
10	7	9	9

вратарите се учат според стила ви на игра и се нагаждат към него

Затова създателите смятат, че не може да се измисли универсална система за вкарване на голове. Стори ми се, че има някаква истина - в първия си мач вкарах 6 гола, след което последва суша и известно време не можех да прехвърля бариерата от 2 гола на мач. Разбира се, после и аз се адаптирах и изнесох обширна лекция на поумняващия вратар, нанизвайки му осем шайби.

Допълнително разнообразие в играта внасят т.нар. NHL Cards - за всяко постижение по време на мач ви се дават точки. Постиженията са с различна трудност и имат съответна точкова стойност. Например едно от най-простите е да спечелите 10 були в една третина, а сред най-трудните е да направите хеттрик с двама различни играчи. Спечелените точки ви позволяват да купувате карти, чрез които можете да подсилите изображения на тях играч за една третина. За мен лично това не е кой знае какво, но самото събиране на точки е истинско удоволствие.

Режимите на игра са няколко - редовен сезон, плейофи и турнир, в който вие определяте правилата и отборите, като можете да избирате и национални. Биенето на дузпи ви позволява за кратко време да добиете умения в двубоя с вратарите. За съжаление е премахнат режимът на тренировки, познат от по-стари версии, при който можехте да се упражнявате в заучени ситуации.

Най-слабата страна на NHL 2002 е коментарът - област, в която сериите за NHL са традиционно силни. В предишните версии, коментаторите отделяха време за исторически справки и интересна информация за хокеистите. Коментарът в NHL 2002 е истинска пародия. Трябва да призная, че опитите на единия от говорителите да ме разсмее, няколко пъти се увенчаха с успех, но като цяло дразнещият фактор от малоумните му реплики ми идва в повече. Озвучаването е в стил рок и саундтракът съдържа 6 песни, но добрата новина е, че можете сами да си добавите музика.

NHL 2002 е най-добрият хокей, който съм играл и с изключение на някои малки пропуски е перфектен.

Графиката позволява да преброите липсващите зъби на всеки хокеист.

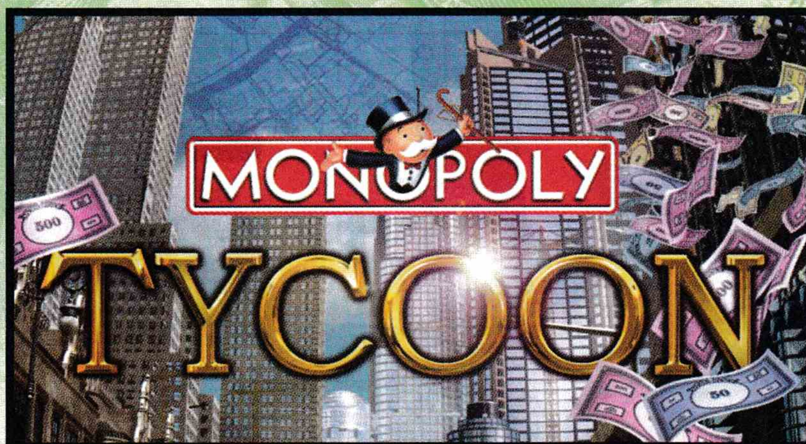




Треньорът изглежда най-сплескан - такава му е работата.

Искате да станете богат? Искате да владеете пазарите и да разказвате играта на конкуренцията? В Monopoly Tycoon можете да усетите вкуса на безграничното икономическо могъщество, което ви дава монополът.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com



Изградете си вашия личен монопол

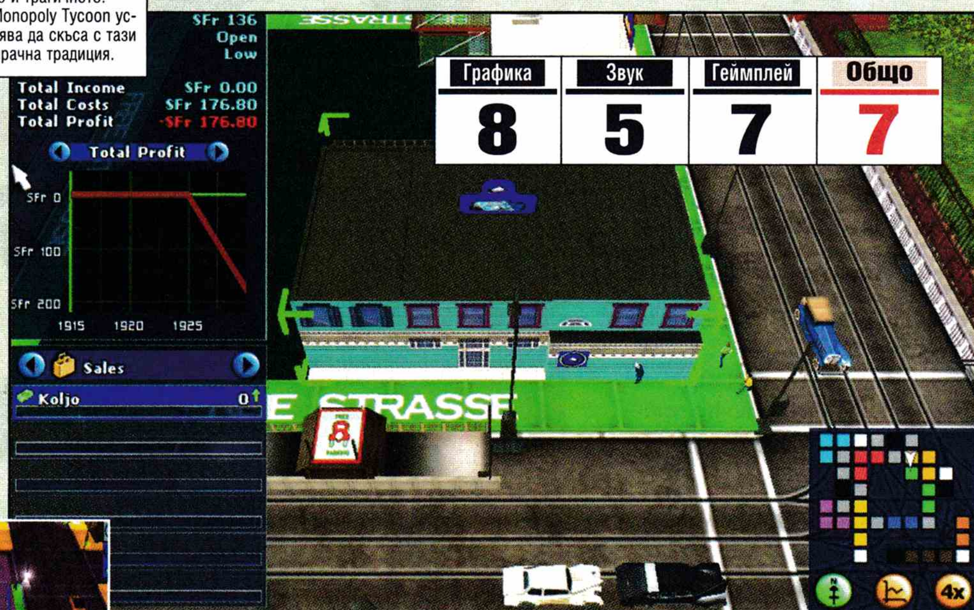
■ Infogrames ■ www.infogrames.com
■ P2 400, 32 RAM, 3D Video ■ Economic Strategy ■ 1 CD

Заглавието на играта само по себе си е малко заблуждаващо. Ако очаквате да видите поредната адаптация на Monopoly, ще останете разочаровани. Infogrames и Deep Red Games са използвали лиценза върху името на оригинала на Parker и отделни любими елементи от играта, за да направят изключително раздвижена икономическа стратегия, която може да стане един от неочакваните хитове на есента.

Нека първо видим какво е запазено от първообраза. Честно казано, то не е много и има по-скоро за цел да подтикне към купуване на играта милионите фенове на настолната версия. Действието се развива във виртуалния град Monopoly City, който е заимстван точно от настолната игра. Имената на улиците са запазени като в играта са включени всички съществуващи локализации на Monopoly, така че ще можете да си избирате дали да играете с английски, френски, немски, швейцарски или всякакви други имена на улиците. Това няма никакво отношение към геймплея, но пък прибавя малка нотка на носталгия у хората, прекарали по-голямата част от детството си в играене на Monopoly. Запазени са и легендарните символи на отделните играчи, като в случая от Deep Red Games са добавили и портрети на отделните герои в комплект с описание на техния делови нрав. Естествено и целта е същата: да станете

ОТ АВТОРА

■ Monopoly винаги е била една от любимите ми настолни игри. По някакво злощастно стечение на обстоятелствата всички известни ми компютърни адаптации на тази легендарна игра се колебаят между смешното и трагичното. Monopoly Tycoon успява да скъса с тази мрачна традиция.



Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	5	7	7

Строежът на жилища е важен, защото без жилища няма да имате клиенти във вашите магазини.



Нощният живот е важен източник на печалби.

Панорамен изглед към моите бъдещи владения.

най-големият богаташ в града

и да контролирате всичко, като пътьом докарате конкуренцията до фалит. С това обаче в общи линии се изчерпват всички допирни точки между Monopoly и Monopoly Tycoon.

След като минете серията от обучаващи мисии, ще установите, че ви чака нещо от типа Sim City със силен акцент върху икономиката. Вашата основна цел е да си изградите най-разнообразни бизнеси, които да ви донесат икономическа мощ. Преди това обаче трябва да осигурите и търсене на предлаганите от вас стоки и услуги. Това пък значи, че ще трябва да се погрижите за жилищни площи и инфраструктура, която да привлече жителите в близост до вашите магазини и увеселителни заведения. В първите мисии това е елементарна задача, но по-късно се появяват и сериозни опоненти, които бързо могат да вгорчат вашето капиталистическо ежедневие. Особено весело става, когато съперниците са живи хора. Играта реално не предлага особени възможности за мръснишки номера спрямо конкуренцията от типа на пращането на пънкари или психопати в квартала на опонента, но насладата да изпреварите някой амбициозен кандидат-монополист с две минути при изпълнението на задачата за дадената мисия и да гледате киселата му физиономия след това също не е малка.

Всичко това е поднесено с изключително шарена графика, която без да блести с особени екстри е истинска радост за окото. Самият Monopoly City е изобразен с невероятна любов към детайлите – светофарите работят, по улиците се движат коли и пешеходци, през нощта се включват неонови реклами и улични лампи. Звукът е посредствен, но при такъв тип игри това е от второстепенно значение и не може да развали цялостното изключително приятно впечатление, което остави у мен Monopoly Tycoon.

F1 2001



Максимален реализъм и невероятна графика в новата Формула 1 на EA Sports

■ EA Sports ■ http://www.easportsf1.com ■ 1 CD
■ P2 333, 64 MB RAM, 16 MB 3D Video ■ Racing

Във въздуха витае напрежението от предстартовата треска. Носи се тежка миризма на бензин. Ревът на свръхмощните двигатели оглушава екзалтираната публика. Десетки телевизионни камери. Екипи от механици, които работят с бързината и точността на специалисти от НАСА. Реклами и ужасно много пари... Добре дошли в света на съвременната Формула 1! Състезанието, в което високите технологии поставят на изпитание човешкия дух...

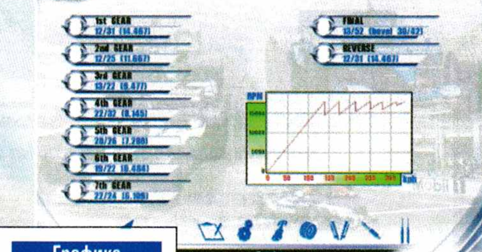
Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Симулациите на Формула 1 са създадени най-вече за фанатичните почитатели. За да сте добри в игрите от този тип, трябва да сте маниакални фенове и да сте готови да прекарате десетки часове пред компютъра в усъвършенстване на уменията си като пилот. За да почувствате истинското удоволствие от пилотирането, е нужно да имате здрави нерви и солидни технически знания. Явно такива хора има в изобилие, тъй като гигантите в геймърската индустрия са се хвърлили в дива конкурентна битка и непрекъснато пускат нови F1– заглавия. Когато стане дума за виртуални спортове, има едно име, с което всички се съобразяват. Това е EA Sports. По принцип техните спортни игри са на практически недостижимо за другите фирми ниво. Но както се случва, винаги има и изключения. Едно от тях са симулациите на Формула 1. В този бранш достойни конкуренти са UbiSoft с невероятната като замисъл и изпълнение, но архаична като лиценз F1 Racing Championship. Microprose с тяхната легендарна поредица Grand Prix също имат внушителен брой почитатели. Преди няколко месеца отчаян опит в този посока направиха и Eidos Interactive. В интерес на истината F1 World Grand Prix 2000 беше прекалено зле направена и нескопосана игра. По тази причина тя беше буквално разбита от унищожителните критики на F1 маниаците и авторитетните геймърски издания. В известен смисъл нещо подобно се случи и с EA Sports, които се видяха принудени през 2000 г. да пуснат на пазара две заглавия. В тази връзка трябва да кажа, че почитателите на игрите за Формула 1 са едни от най-претенциозните. Те са твърде чувствителни дори към най-дребните детайли и не търпят недомислици и посредствена работа в любимия си спорт.


Какъв ли бензин е заредил този път Пепето?!



Преди всеки старт има подробно представяне на пистата.



Фините настройки на колите са истинска главоблъсканица за неспециалистите.

Оценка	
Графика	9
Звук	8
Геймплей	9
Общо	9

Очевидно EA Sports са се поучили от своите грешки и в новото издание, наречено F1 2001, са постигнали особено добро ниво. Едно от големите предимства на това заглавие е в актуалността на лиценза, получен от FIA.

В играта участие вземат всички тимове и пилоти от последния сезон

Тук ще откриете също нови имена като Kimi Raikonen, J.P. Montoya, Fernando Alonso Enrique Bernoldi и Luciano Burti. По подобен начин стоят и нещата с трасетата, по които се провеждат състезанията. Един от основните недостатъци в F1 2001 са прекалено високите системни изисквания. Ако пуснете играта на система с характеристики като посочените от производителя, със сигурност ще станете свидетели на картина, която няма да изглежда никак добре. За да върви плавно играта и да можете да се насладите на невероятната графика, е нужно задължително да разполагате със съвременен мощен 3D-ускорител от класа на nVidiaGeForce 2 или Ati Radeon. Само като пример мога да спомена, че на една от използваните тестови системи (P3-550, 128 MB RAM и TNT2-32 MB) практически не беше възможно да се играе, дори при минимално ниво на детайлите, с 16-би-

тов цвят и резолюция 640x480. Това не е случайно, тъй като според твърденията на производителите количеството полигони е повишено четири пъти в сравнение с миналогодишното издание. Ако обаче имате на разположение подходящ компютър – давайте смело, защото играта наистина си струва. По отношение на графичното оформление новата F1 симулация на EA Sports е светлинни години пред конкуренцията. Невероятното количество специални ефекти, максимално точното пресъздаване на външния вид на болидите са нещо, което задължително трябва да се види.

Звукът в играта е силно впечатляващ

Разработчиците са успели да пресъздадат по възможно най-реалистичния начин рева на двигателите, свиренето на гумите и въобще всички типични звуци за състезанията от Формула 1. Единственият недостатък в това отношение са баналните и скучновати коментари, но те могат да бъдат изключени. Музиката към F1 2001 е дело на Chicane и създава доста приятна атмосфера.

При разработката на новата F1 симулация на EA Sports основният акцент пада върху реализма. При уточняването на детайлите и подробностите от играта участие дейно участие вземат внушителни имена от реалния свят на Формула 1. Motion Capturing-ът е осъществен с помощта на техническия екип на Benetton.

В тестовата фаза на новото заглавие се включват също хората от екипа на BAR (British American Racing). Резултатът от всичко това е възможно най-реалистичното поведение на болидите по трасетата. В голяма степен то зависи от настройките, които ще направите. Ако не сте наясно с техническата страна на болидите, е по-добре да се спрете на някоя от готовите схеми. Такива има разработени според изискванията и особеностите на всяка една от пистите. Ако сте технически грамотни, можете да се пробвате и с ръчните настройки. Промените засягат всички възможни системи на колата като предавки, аеродинамика, гуми, окачване, спирачки и така нататък. Ако обаче не сте наясно кое какво е, и за какво служи, по-добре не се отдавайте на изкушението да опитвате подобни експерименти, защото рискувате да настроите болида така, че да стане практически неуправляем. Изкуственият интелект на противниците е изключителен. Всеки пилот има свой собствен, индивидуален стил на каране и ако изберете по-високо равнище на AI-то, със сигурност ще изживеете страхотни мигове в драматичните двубои по пистите. За това допринасят също динамичните климатични условия, които освен че са приятни за окото, създават и допълнителна тръпка в играта.

Иначе вариантите за игра не изненадват с нищо. Те са Quick Race, Test Day, Grand Prix и Championship. Мултиплейърът е възможен в локална мрежа или през Интернет. Преди всеки старт ще получавате богата и добре поднесена информация за спецификите на трасето, по което предстои да се състезавате. Ако не сте запознати с особеностите на трасетата, е добре да хвърлите един поглед и върху техните карти, на които са отбелязани някои допълнителни, но важни за подготовката ви подробности. За тези, които искат да усъвършенстват своите пилотски умения, е предвиден така нареченият Drive School. В него ще имате възможността да



В Drive School можете да пробвате уникалния двуместен болид.



Гума до гума с Шумахер.

управлявате уникален двуместен болид,

с който ще работите върху различни елементи от шофьорското майсторство.

Контролът върху автомобила е доста прецизен. Управлението с клавиатура може да бъде настроено по най-добрия начин според изискванията, навиците и стила на потребителя, което е добре дошло за тези, които не притежават волан. Лошата вест е, че F1 2001 не поддържа force-feedback, а това наистина е сериозен пропуск, който значително намалява удоволствието от карането.

The Patrician II Expansion

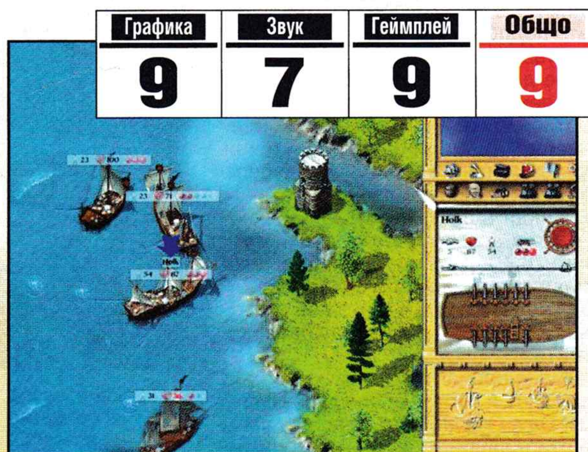
...или как една невероятна игра става гениална

■ Ascaron ■ www.ascaron.com ■ P2 300, 32 RAM, 4 MB Video, 300 MB HDD Space ■ RTS ■ 1 CD

Само преди няколко месеца Ascaron направо шашнаха геймърите със своята изключителна стратегия The Patrician II, която ви представихме в PC Club 5. В рамките на броени седмици играта се превърна един от най-големите хитове на всички времена и до началото на лятото само в Европа бяха продадени над 1 000 000 бройки. Естествено при този успех появата на expansion беше само въпрос на време.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	7	9	9



Същият се появи дори по-рано от очакваното. Първоначално от Ascaron бяха обявили, че възнамеряват да пуснат разширението за Коледа, но поне немската версия, която получихме в редакцията в началото на октомври, вече е на пазара. По всяка вероятност, когато четете този материал, играта вече ще е излязла и на английски.

Продължението се нарича "Възходът на Ханзата" и реално допълва геймплея на оригиналния The Patrician II. За пропусналите тази великолепна стратегия ще припомня с няколко думи за какво става дума. В играта сте търговец от Ханзата, като целта ви е да натрупате несметни богатства и освен това да се издигнете в политическата йерархия на Ханзата и евентуално дори да се доберете до поста на старейшина на всички ханзейски градове.

Във "Възходът на Ханзата" на практика целта е същата, но инструментите, с които разполагате, са доста по-разнообразни. Първата добра новина за всички фенове на The Patrician II е, че политическите успехи вече не са бреме за вашия бюджет. Оригиналната игра имаше досадната особеност, че след вашия избор за кмет на ханзейски град трябваше почти сам да осигурявате и финансирането на отбраната и развитието на селището. Сега

вече имате на разположение и общински фондове,

които могат да се използват за целта. Естествено авторите на expansion-а са се погрижили да пресекат евентуалните злоупотреби в обществените средства и затова за всеки харч от общинския бюджет ще ви е необходимо предварителното разрешение на градския съвет :) Друга сериозна промяна е въвеждането на куестове по пътя към старейшинската титла. Преди да спечелите доверието на ханзейските градове, ще трябва да изпълните няколко специални мисии като например издирването и елиминирането на легендарни пирати, които пречат на търговците от съюзните градове или пък основаването на нов ханзейски град. Особено последната задача е доста сериозно предизвикателство дори за печени ветерани. В случая ще трябва да намерите подходящо място за селище, да построите на собствени разноски първите сгради и да привлечете по някакъв начин поне 1000 души, които са готови

да прежалят добре уредения си живот, за да ви помогнат при развитието на града

Освен тези нововъведения "Възходът на Ханзата" предлага на геймърите и куп дребни подобрения спрямо оригинала. С чиста съвест мога да заявя, че програмистите от Ascaron са се изявили като типични немски педанти и са успели да отстранят от играта и най-дребните проблеми, посочени от феновете през последните месеци. Така например изпращането на кораби до друг град става само с едно-единствено натискане на десния бутон на мишката. Вече можете да записвате вашите търговски пътища, които освен всичко друго можете да използвате дори ако започнете нова игра. За пръв път е предвидена и възможността да си създадете дори и сухопътен търговски маршрут.

Мениджмънтът на търговските кантори също е облекчен значително. Във "Възхода на Ханзата" можете да си назначите управител, който за разлика от оригинала може автоматично и да продава различни стоки, при това по предварително зададени от вас цени. Трябва задължително да отбележа и четирите нови града, които са въведени в играта и които значително разширяват света на The Patrician II.

В графично отношение Ascaron също са се постарали да предложат нещо ново, въпреки че оригиналният The Patrician II така или иначе беше една от най-добре изглеждащите игри в началото на годината. В това отношение expansion-ът предлага много ефектни екстри като смяна на годишните времена, валежи и напълно анимирани дървета.

ХАНЗА

■ Ханзата е една от най-интересните икономически структури в Средновековието. Тя се заражда като търговски съюз на няколко германски града. По известните членове на Ханзата са Хамбург, Бремен, Рощок и Любек, които и до наши дни гордо се наричат ханзейски градове. Благодарение на умелите търговци и своята хитра политика Ханзата бързо набира мощ и през цялото Средновековие е една от най-могъщите политически и икономически сили в Европа.





Williams PINBALL Classics

Колекция от култови флипери

■ Encore ■ www.encoresoftware.com ■ P200, 32 RAM ■Pinball ■ 1 CD

Любителите на компютърни флипери в последно време като че бяха позабравени от софтуерните фирми. На пазара се появяваха или незаслужаващи внимание жалки маси, или компилации от стари заглавия. Ето че сега Encore Software се смилиха над феновете и издадоха игра, която ще докара до екстаз всички почитатели на pinball-ите.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Най-важната особеност на Williams Pinball Classics е, че в случая става дума за симулация на реално съществуващи маси. Още по-интересното е, че и четирите флипера не само са дело на легендарната компания Williams, но и са печелили значими международни награди за дизайн. Това вече само по себе си е гаранция, че разочаровани няма да има.

Най-старата маса е Lost World и се е появила на пазара през далечната 1978 г. В интерес на истината годините са си казали думата и от днешна гледна точка този флипер има предимно историческа стойност и едва ли ще предизвика фурор сред геймърите.

Всички останали маси са от 90-те години и от техническа гледна точка са съвсем актуални. Първообразът на Black Rose е произведен през 1992 г. и е носител на златен медал от Американската асоциация на производителите на развлекателни машини. Тук поемате ролята на пират, който трябва да се добере до съкровищата на кръстосващите океаните търговски кораби. Освен приятна музика и зрелищни рампи, масата предлага разнообразни мисии, които изискват тренировки преди да успеете да постигнете сериозни резултати.

Следващият pinball се нарича Creature from the Black Lagoon и е моят личен фаворит в тази колекция. Оригиналът е от 1993 г. и е носител на титлата "Игра на годината", която се присъжда ежегодно от Асоциацията на собствениците на аркадни зали. Масата ви отвежда в американско кино, където се прожектира филмът "Creature from the Black Lagoon". На фона на рокмузика трябва да изпълните няколко десетки задачи, като наградите определено си заслужават. Освен че ще можете да изгледате част от самия филм, прожектиран директно върху масата, имате възможност да изтръгнете и още подрагоценни бонуси като примерно страстна целувка от вашето гадже :) Самият флипер е впечатляващ като дизайн. Мисиите не са никак лесни за изпълнение и постигането на високи резултати иска време, но в същото време топката в нито един случай не ми избяга случайно, а задържането на една топка в игра по 10-15 минути не е особено трудно за осъществяване. Масата е изключително приятна за игра и със сигурност ще се превърне в една от любимите игрaчки на всички фенове на жанра.

Графика	8
Звук	7
Геймплей	9
Общо	9

Абсолютният хит в колекцията! Особено по време на multiball ви чакат много забавни моменти.



Последният флипер е от 1996 г. и се нарича Arabian Nights. Той ви отвежда в средновековния арабски свят, където освен Аладин ще срещнете и поне дузина познати герои от приказките. Самата маса е спечелила сребърен медал от Американската асоциация на производителите на развлекателни машини и е изключително добре реализирана от техническа гледна точка. На практика Arabian Nights е

нещо средно между класически pinball и съвременна видеоигра

като масата частично се променя при активирането на определени бонуси. Докато тествах Williams Pinball Classics, арабските нощи успяха да ме спечелят и се нареждат на второ място след абсолютния фаворит Creature from the Black Lagoon.

Реализацията на Encore Software също е на необходимото ниво. Без да достигат изцяло феноменалната класа на поредицата Pro Pinball на Empire, програмистите са успели съвсем автентично да пресъздадат култовите маси на Williams. Играта предлага автентични звукови ефекти и допуска разделителни способности до 1280x1020, които освен всичко друго не изискват и особено мощна система.

Ако дори съвсем малко си падате по флипери, Williams Pinball Classics е задължително заглавие за вашата колекция, дори и само заради това, че ще можете да се насладите на четири от най-добрите маси на един от легендарните производители.

На лов за съкровища с Аладин. Духът и златната лампа играят ключова роля при повечето от мисиите.



Black Rose е нагледното доказателство, че животът на пиратите не е бил лек. За съжаление това се потвърждава и от доста лесното губене на топката.



Lost World е доста спартанска и едва ли ще ви впечатли особено.



Mega Babies

Rescue adventure

Болезнено за всички сетива преживяване

■ Global Star Software ■ www.globalstarsoftware.com ■ P266, 160 MB Hard Disk, 64 RAM, 3D Video ■ Псевдо Jump'n'run ■ 1 CD

Графика	Звук	Геймплей	Общо
1	1	1	1





В никакъв случай не купувайте този софтуерен боклук, маскиран като игра, а ако някой се опитва да ви я подари, незабавно викайте полиция и подайте жалба за тормоз в прокуратурата.

Елица Тодорова
e_todorova@pcclub-bg.com

Добре дошли в ада, създаден от Global Star Software! Няма по-голямо и по-добре осъществено мъчение от тоталната скука, комбинирана с грозотия. След първоначалните две-три спонтанни забивания на системата вече сте вътре в играта и ви посреща протяжно редуване на отровно зелен екран с пулсиращото лого на фона на противно жвакащо и плякащо бълбукане. После има затормозяващо всички сетива анимационно интро на 20 кв. см в центъра на екрана. Там се виждат и мегабебетата в действие... Ако още не сте побегнали и в паниката пътьом не сте изключили компютъра хардуерно, изскача грозно въвеждащо меню. Не се подвеждайте да се информирате с кои клавиши ще управлявате играта, горко ще съжалите, тук е следващото място за забиване и заслужен отдих докато заредите наново. Така, пак сме вътре, тоя път направо започваме "New Game" и засттиваме в потрес. Разяден в крайна степен мозък е замислил графиката на нивата и геймплея.

Главната цел е да спасявате бебешкото войнство от различни инсекти. Един колега любезно нарече геройчетата "избягали живи от клиника за аборти" и действително ще се отвратите от тяхната уродливост. Два пръста са ви предостатъчни, за да движите мегабебето напред назад и да събирате с него бонуси, откраднати от сметището, да се друсате по креватите, да бутате с чело разноцветни кубчета, които ви запречват пътя и да се пазите от членестоноги врагове. Единствената "спънка" е, че вратите в края на "нивото" са затворени. След като млатнете два-три пъти паяка, който ви преследва навсякъде, той се предава и ви отваря. Покрусително грозна и елементарна гнус.

Музиката също е уникална по своята отвратителност, крайно жалко е, че нямам техническата възможност да ви пусна 10 секунди от нея. Заслужава си да се чуе като пример за това, че

винаги има и по-лошо

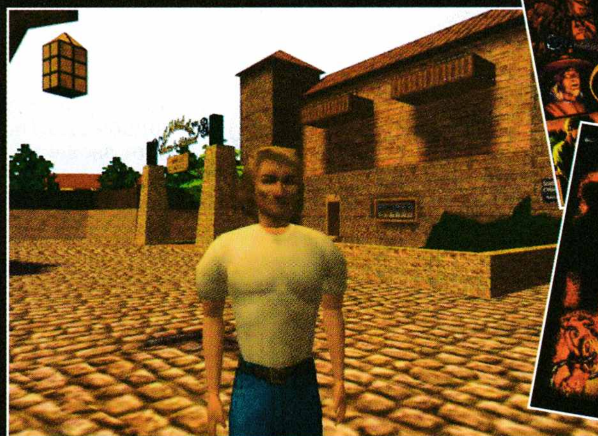
Много по-лошо от всичко, чуто досега. Умирайки след дълго страдание в лудница за крайно опасни откачалки, композиторът е решил да отправи предсмъртното си проклятие към човечеството под формата на дебилно ансамблово изпълнение със соло за еднопръст ксилофонист. А в началото споменах и за гадното бълбукане... Искрено се надявам и инвеститорите на този убийствен продукт да са се набълбукали достатъчно, та никога повече да не дадат и стотинка на разработчиците и те да умрат от глад в позорна бедност или в краен случай да се преквалифицират в някоя незабележима и подтискаща творческото начало професия.

The Gabriel Knight Series

Добре дошли в царството на сенките

Много малко куестове успяват да докоснат сърцата на геймърите по онзи вълшебен начин, така че да останат там завинаги. От най-ярките примери е Gabriel Knight: Sins of the Fathers и последвалите продължения, които останаха последната оцеляла приключенска поредица на легендарната в миналото фирма Sierra.

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com





През далечната 1993 г. се появи Sins of the Fathers, която обърка гейм-критиците по онова време. Никой не отричаше достойнствата на зловещата история, въртяща се около ритуални вуду-убийства в Ню Орлиънс, но много елементи намекваха, че играта е предназначена за по-зряла аудитория, а главният герой – Гейбриъл Найт е значително по-комплексен персонаж от характерните за Sierra безмозъчни руси принцове. Гейб е млад писател с невъзможна прическа, черно палто, което не сваля дори в най-убийствените летни жеги и странно чувство за хумор. Освен това г-н Найт (или Ритер, както е оригиналното му име) е въплъщение на цинизма, но неговият небрежен и леко недодялан чар превръща отрицателните му черти в предимство. Но и останалите персонажи бяха дълбоки и запомнящи се образи, като сред тях се открояваха особено помощничката му – Грейс Накимура и шишкавият му приятел от детството – детектив Моузли. Диалозите между Гейбриъл и Грейс бяха просто феноменални, за което не малък принос имаше елегантната ирония на красивата японка. За успеха на Gabriel Knight решаващ принос имаха и множеството старателно проучени реални факти, които бяха умело преплетени със сюжета, така че да го превърнат в нещо още по-вълнуващо и достоверно.

Но има нещо, без което тази игра нямаше да постигне и една стотна от внушенията си и то се нарича АТМОСФЕРА. Макар че вече мина доста време, откакто преиграх Sins of the Fathers за последен път, още виждам пред себе си незабравимия мистериозен Ню Орлиънс, какъвто иначе можете да наблюдавате само в първокласен трилър като "Ангелско сърце". В ушите ми още звучи веселият и същевременно някак зловещ джаз-химн "Когато светците маршируват", както и бавното, ритмично и неумолимо биене на вуду-тъпаните на всеки ъгъл, предвещаващо нещо ужасно. Тягостната атмосфера на мрачно предчувствие и убитите краски, с които бе нарисуван Ню Орлиънс, дори днес ме карат до потръпвам.

Зад тези кошмари стои Джейн Дженсън (или Йенсън, ако предпочитате). Тази жена успя с невероятния си талант да се наложи в бранш, доминиран от мъже и да прокара всичките си идеи. Никой друг създател на куестове не може да гъделичка така нервите ви и да изгражда подобно напрежение, никой не е способен така умело да комбинира реални исторически лица и събития с достойна за първокласен роман или noir-трилър фикция и окултни мистерии.

Пренебрегната в първа част, Грейс Накимура, чаровната и изключително надарена (интелектуално) асистентка на Гейбриъл става неделима част от приключенията на "ловеца на сенки" в продълженията.

Макар че Sins of the Fathers е най-добрата игра от трилогията, Gabriel Knight придобива истинска популярност с втората си част -

The Beast Within,

която, макар че използваше модерния по онова време (1996 г.) FMV-формат, не беше скучен интерактивен филм, а майсторски направено мистъри-криминале с истински актьори, в което история за върколаци бе уплетена умело със съдбата на известния баварски крал Лудвиг II и с изгубената опера на Вагнер.

Третата част – Blood of the Sacred, Blood of the Damned отново заложи на новото и затова целият игрален свят вече беше изобразен в 3D. Това обаче се оказа и големият недостатък на Gabriel Knight 3, тъй като не особено атрактивната графика някак си не успя да улови атмосферата на предшествениците. Като минус може да се посочи и крайно дебилният глас на известния актьор Тим Къри.

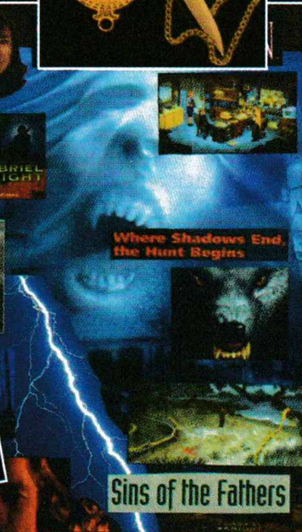
Все пак третият Gabriel си беше изключително куест с много дълбока и интригуваща фабула, която се върти около Свещения Граал, Христовата кръв, най-могъщите тайни общества и вампирите.

Не можете да се наречете куестаджия, без да сте играли Gabriel Knight, би било все едно да кажете, че разбирате от джаз и никога да не сте слушали Били Холидей.









КЕЧ игрите

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

Сигурен съм, че много от вас днес се прехласват по изпълненията на "Ледения" Стийв Остин, "Скалата", Кърт Енгъл и Трите Хикса. Аз помня една друга федерация, която пак се наричаше WWF, но нямаше почти нищо общо с настоящата, помня Хълк Хоган, Гробаря, "Мачото" Ранди Савидж и Рик Флеър, помня двубои, които продължаваха по час, помня тътена в залата, когато някоя от звездите излезеше на ринга, помня един плешив

The Main Event

Голямото набиране



ЕМУЛАЦИЯ

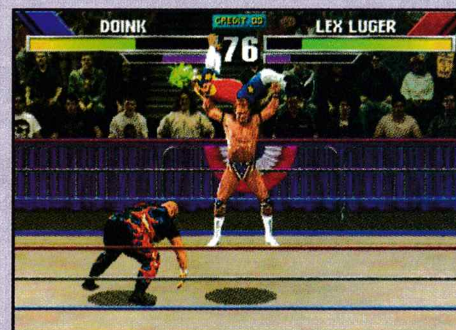
- **Производител:** Konami
- **Година:** 1988
- **Платформа:** Аркаден автомат
- **Тествана с емулатор:** Mame 32 v.0.55
- **Статус:** дребни бъгове

Когато излезе The Main Event в края на 80-те, се беше разгоряла такава невероятна кеч мания по целия свят (макар че по онова време нямаше къде да гледаме кеч, всеки от нас беше чувал за подвизите на Хълк Хоган и сие и ги коментираше редовно), която е непозната дори спрямо днешните пропорции. Всеки искаше да намаже покрай благодатната тематика и в един момент производителите на аркадни автомати започнаха да бълват кеч игри като Main Event, които често дори нямаха лиценз на WWF, какъвто е и случаят с настоящата игра.

Запомнил съм The Main Event преди всичко с няколко незабравими гледки, при това не на екрана, а извън него. В залата за игри, в която ходих като малък, имаше наистина грамадна коруба с четири ръчки, от която се носеха неандерталски звуци. Никога няма да забравя бутоните до самите джойстици – те бяха просто грамадни. Когато се случеше четирима олигофрени едновременно да играят на The Main Event, винаги се получаваше такава гротескно-комична гледка, че до днес изпадам в неудобен хиенски хилеж винаги, когато извикам тази картина в съзнанието си. Та, значи, стоейки зад автомата, човек виждаше четири силно прегърбени фигури, които се бяха привели толкова ниско над месестите бутони, че човек оставаше с впечатлението, че са задрямали, и се набираха като освирепели, сякаш от това зависеше животът им, съдбата на човечеството и всичко, което е свято. Всеки имаше своя собствена техника за "набиране" по бутоните – един дебелак с мощна осанка блъскаше като демон клетите копчета с свитата си в юмрук десница и от устните му летяха слюнки всеки път, когато се опитваше да тушира някой. Друг образ сякаш искаше да възлегне автомата и беше "изобретил" своя лична техника за набиране, която според собствените му думи го правеше двойно по-бърз: присвиваше палците и показалците на двете си ръце и бясно почваше да "масажира" бутоните. Както сигурно сте се досетили, набирането се правеше с цел да задържиш туширан противник или сам да се измъкнеш от пльоснатите върху ти телеса. Самата игра не е чак толкова вълнуваща, колкото да наблюдаваш хората, които играят на нея. Липсата на лиценз не беше толкова голяма пречка, защото по онова време всички знаеха само Хълк Хоган, а той се разпознаваше лесно в лицето на белокосия "дядка" в играта, наречен Conan the Great. Забавното е, че освен стандартните хватки, които коментаторът обявява на глас, можете да правите и непозволени маневри като хапане и душене, при което публиката мощно освирква. Самата публика реве страхотно и ликува по време на среща, пускайки от време на време бисери като "Сритай му задника" и "Ареееееe! Давааааай!".

WWF Wrestlem

Когато кечът се превръща в цирк





WWF Wrestlemania е един малкото аркадни автомати, който беше конвертиран, при това не лошо за PC. Разбира се, аркадната версия е далеч по-красива и приятна за игра, но повечето от вас сигурно си спомнят точно компютърния вариант.

На пръв поглед Wrestlemania изглежда като стандартна кеч игра – тя си има лиценз от Световната федерация и някои от най-известните лица в кеча през средата на 90-те като Гробаря, Рейзър Рамон, Лекс Лугър, както и и 200 килограмовия сумист Йокодзуна. Всички борци са

за аркадните автомати

коментатор, който беше не по-малко популярен от самите кечисти. Сега ще ви разкажа точно за тази "древна" епоха, ще ви върна назад в златните години на WWF, ще ви запозная с лицата, които определяха облика на кеча и с игрите, които бяха посветени на най-атрактивния спорт на планетата.

Тъй като кеч заглавията са твърде много, за да ви ги представя всичките, съм подбрал най-важните според мен игри, които показват развитието на жанра, а освен това са добре познати и от залите за електронни игри в България.

mania

ЕМУЛАЦИЯ

■ **Производител:** Midway
■ **Година:** 1995
■ **Платформа:** Аркаден автомат
■ **Тествана с емулатор:** Mame 32 v.0.55
■ **Статус:** почти перфектна емулация

дигитализирани перфектно и анимациите им са направо невероятни. Точно когато започне играта обаче, ще преживеете истински шок, когато видите как ъперкът на Гробаря изпраща Бам Бам Бигелоу 5 метра над ринга. Ще станете свидетели на неописуемо шоу, в което всеки кечист използва трикове и удари, които биха били по-нормални за биткаджийска игра, отколкото за кеч. Точно като във fighter-ите и в Wrestlemania в горната част на екрана има означение за "кръвта" ви, която се възстановява напълно всеки нов рунд. По време на среща не е необичайно явление да се биете срещу някой свой двойник като в Street Fighter или Mortal Kombat. Всеки герой дори има на разположение по няколко комбо-атаки като в Mortal Kombat 3, които са доволно лесни за овладяване. Различните кечисти си имат свои "магии" и оръжия, с които да налагат опонентите са напр. клоунът Доинк вади грамаден чук или палаво подава ръкавица, под която е скрит електрошок.

WWF Wrestlemania не прилича на нито една wrestling-игра и заема удобно нишата между кеч игрите и тупалките а ла Street Fighter и Mortal Kombat. Макар че това заглавие има точно толкова общо с кеча, колкото Бен Ладен с индустрията за детски храни, мога да ви я препоръчам като приятно разнообразие от "сериозните" игри от жанра.

WWF WrestleFest

Перфектната кеч игра

ЕМУЛАЦИЯ

■ **Производител:** Technos (Japan)
■ **Година:** 1991
■ **Платформа:** Аркаден автомат
■ **Тествана с емулатор:** Mame 32 v.0.55
■ **Статус:** перфектна емулация



Ако има кеч игра, която да може да претендира за съвършенство във всяко едно отношение, то това определено е WWF WrestleFest. Макар че излиза точно преди 10 години, тя и днес е толкова забавна за игра и не е загубила и капчица от чара си. Но къде е тайната на това заглавие, което дори днес продължава да се играе усилено в аркадните зали?

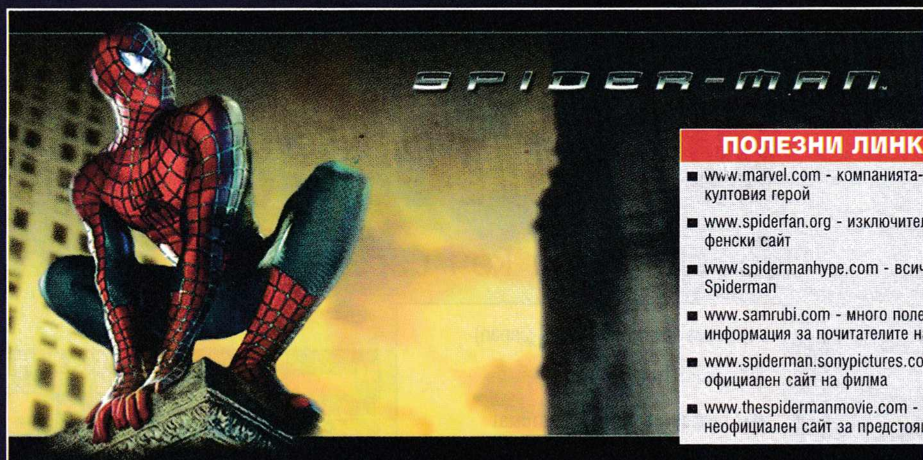
За начало тази игра излиза в най-легендарния период от историята на WWF и включва най-добрите кечисти на всички времена, сред които вечният Хълк Хоган, "г-н Перфектен", "Касапина", "Мъжът за милиони долари" Тед Дибиаси, "Земетресението" и не на последно място "Ултимативния боец". WrestleFest улавя най-добре атмосферата и настроението на кеча, какъвто беше преди десетина години. Присъстват прочутите интервюта с кечистите, заканващи се на опонентите си, водени от гологлавия чичка Мийн Джийн, който беше не по-малко известен от самите борци.

Има два режима на игра – в единия си избирате двама кечисти и се включват в tag team-турнир, в който трябва да преборите 4 двойки преди да се изправите срещу шапионите от Legion of Doom ("Животното" и "Ястреба"). Вторият вариант ви предоставя възможността да си изберете една от звездите на Федерацията и да се включите в Battle Royal срещу още петима кечисти, в която всеки се бие за себе си и се стреми да тушира другите или да ги изхвърли от ринга. Когато някой бъде дисквалифициран, мястото му се заема от друг кечист, поради което на ринга никога не липсва меле. Royal Rumble-режимът е направен толкова ефектно, че рингът сякаш се тресе от огромната маса, която се млати върху него. Няма да ви е нужен форс фийдбек или каквото и да било друго, за да усетите тези вибрации, просто си пуснете играта и ще се почувствате сякаш сте се качили на истински ринг.

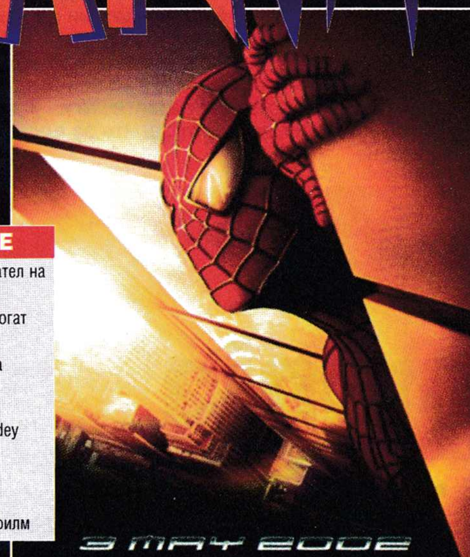
Ще можете да правите изключително богат набор от слемове, суплекси и хващания, да скачате върху опонента си от въжетата, да се засилвате от въжетата и дори да изхвърлите противника си извън ринга и да продължите мелето там, налагайки го със столове, ТВ-монитори и други предмети от наличния реквизит.

Това безспорно е най-добрата кеч игра, правена някога – безсмъртна класика, както в кеч игрите, така и в аркадните автомати въобще. Дори да не си падате по кеч, ви гарантирам, че ще се влюбите в нея. Знам го, защото наблюдавам ефекта от WWF WrestleFest вече близо 10 години.

SPIDER-MANIA



Ню Йорк е моят град!



ПОЛЕЗНИ ЛИНКОВЕ

- www.marvel.com - компанията-създател на култовия герой
- www.spiderfan.org - изключително богат фенски сайт
- www.spidermanhype.com - всичко за Spiderman
- www.samrubi.com - много полезна информация за почитателите на Spidey
- www.spiderman.sonypictures.com - официален сайт на филма
- www.thespidermanmovie.com - неофициален сайт за предстоящия филм



Кадър от дългоочаквания игрален филм.

В света на комиксите и супергероите има една особено интересна личност. Той не блести с изтънчения аристократизъм на Batman и няма мистичния извънземен произход на Superman, но притежава нещо друго. Той е симпатичен, земен, с чудесно чувство за хумор и самоирония. Той е най-доброто лекарство против арахнофобия. Той е Spiderman...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Биографията на Spiderman е затрогваща, изцяло в духа на типичния жизнен път на супергероите. Неговото истинско име е Питър Паркър. След като родителите му загиват в самолетна катастрофа, той е отгледан в семейството на чичо си Бен и леля си Мей. Животът му минавал мирно и спокойно до деня, в който се случва нещо странно. По време на демонстрации с радиоактивност той бива

ухапан от заразен паяк

Скоро след този инцидент, Питър открива в себе си нови, необикновени способности. Типично по американски решава да се възползва от своя талант и да направи бляскава кариера като шоу-звезда. На излизане от телевизионното студио, той става свидетел на обир. Въпреки необикновените си способности, младият Spiderman не прави нищо, за да спре разбойника. За съжаление, прибирайки се вкъщи, той намира ужасяваща гледка. Неговият дом е обран, а любимият му чичо е зверски убит. След като Питър разбира, че полицията е на път да залови бандита в намиращ се наблизо магазин, той облича своя костюм и тръгва да търси отмъщение. Когато пристига на мястото, там го очаква ужасяващо откритие. Убиецът на неговия чичо е същият крадец, с който се е сблъскал съвсем скоро и не е направил нищо, за да го спре... Това е повратният момент в развитието на Питър Паркър. Изпълнен с чувство на вина, той решава, че оттук-нататък неговото призвание е борбата с криминалните типове...

Spiderman прави своя дебют през 1962 г. на страниците в брой 15 на Amazing Fantasy (комикс-издание на компанията Marvel) и за кратко време се превръща в един от най-популярните супергерои. Неговата кариера е повече от повече от бурна. Пет години по-късно приключенията



Spidermania-та вървува със страшна сила и в геймърската индустрия.

Костюмът на Spiderman е невероятен.



му оживяват на телевизионния екран, а през 1983 година Spiderman се пренася и във виртуалния свят на компютърните игри. Първата Spiderman-игра е в екшън-жанра и е създадена за системата Atari 2600. С това се поставя началото на инвазията на Човека-паяк и в геймърския бранш. Трудно е да се изброят всички заглавия за различни платформи като Nintendo, Sega, Commodore, Amiga, Mac, PC и всевъзможни аркадни автомати.

Въпреки шеметната кариера на Spiderman има нещо, което измъчва феновете на популярния герой. Това е липсата на качествен пълнометражен игрален филм по темата. Радостната вест е, че въпреки слуховете, породени от трагичните събития в Ню Йорк, хората от Columbia Pictures продължават усилено работата по филма с бюджет от близо 140 милиона долара. Обявената крайна дата е

3 май 2002 г., което ще съвпадне с очертаващия се 40-годишен юбилей на Spiderman

Историята на филма е ориентирана към оригиналната история на Човека-паяк. Докато Питър Паркър търси себе си, бизнесменът-учен Нормън Озбърн при един от своите експерименти се превръща в чудовището Green Goblin. Пред Питър стоят няколко алтернативи: новата работа като журналист в местен вестник, прекрасната Мери Джейн Уотсън и битката със страховития нов противник...

Като режисьор е поканен Сам Рейми, известен с работата си по The Gift, For Love of the Game, Simple Plan, The Quick and the Dead, Army of Darkness, Darkman и други. Автор на оригиналната музика е Дени Елфмън. За неговите качества като композитор едва ли може да има някакви съмнения, тъй като заглавия като Planet of the Apes, Men in Black, Mission: Impossible и Batman говорят достатъчно. Актьорският състав също е на необходимото ниво за продукция от такъв мащаб. Ролята на Spiderman е поверена на Тоби Макгуайър, познат от Ride with the Devil, Pleasantville, Deconstructing Harry и Empire Records. В образа на Green Goblin ще се подвизава Уилям Дефо, който едва ли се нуждае от представяне. Кирстен Дънст (Jumanji, Interview with the Vampire, Small Soldiers) е в ролята на красивата Мери Уотсън, а сред останалите участници могат да се споменат имената на James Franco (Profiler, Pacific Blue, If Tomorrow Comes), J.K. Simmons (The Gift, The Jackal, The First Wives Club), кеч-професионалистът Randy Poffo, Michael Papajohn - (The Charlie's Angels, Spawn, Eraser).

За съжаление на този етап официалните източници не дават кой знае какви подробности и голяма част от информациите за филма са най-вече в сферата на догадките и слуховете. Това дава възможност за търсачите на сензации да пускат из Мрежата материали със съмнителна достоверност, като предизвикалия скандал кадър с Green Goblin.

ПЕРСОНАЖИТЕ



Истинско име: Dr. Curtis Connors
Професия: бивш хирург
Първа поява: 1963 г.
Качества: невероятен отскок; устойчива на куршуми кожа, светкавично бърз, с мълниеносна реакция, студенокръвен, телепатични способности.
Специфични оръжия: различни, повечето от тях са негова разработка.



Истинско име: Felicia Hardy
Професия: бивш крадец
Първа поява: 1979 г.
Качества: издръжлива, силна, с изключително чувствителни сетива, способна да трансформира ръцете си в особено остри и опасни нокти, носи лош късмет :-)
Специфични оръжия: няма



Истинско име: неизвестно
Професия: престъпник
Първа поява: 1963 г.
Качества: специалист по илюзиите, способен да се превръща визуално в други хора.
Специфични оръжия: колан, в чиято катарама е вграден микрокомпютър, способен да излъчва холографски образи.



Истинско име: Dr. Otto Octavius
Професия: бивш атомен физик
Първа поява: 1963 г.
Качества: притежава роботизирани манипулатори, които управлява по телепатичен път; в състояние да се придвижва със скорост от близо 100 км/ч.
Специфични оръжия: изключително бързи и с голям обсег четири многофункционални стоманени пипала.



Истинско име: May "Mayday" Parker
Професия: студентка
Първа поява: 1998 г.
Качества и оръжия: като тези на баща си Peter Parker плюс специфични био-магнетични умения.



Истинско име: William Baker, познат и като Flint Marko
Професия: престъпник
Първа поява: 1963 г.
Качества: променя телесните си форми в пясъкоподобна субстанция с особени качества; може да увеличава теглото и размера.
Специфични оръжия: няма



Истинско име: Peter Parker
Професия: учител, фотограф на свободна практика
Първа поява: 1962 г.
Качества: невероятна сила, бързина и рефлекси, шесто чувство, способност да се катери по гладки повърхности.
Специфични оръжия: специална течност, която при контакт с въздуха се превръща в устойчив паяжиноподобен полимер.



Истинско име: Eddie Brock
Професия: бивш журналист
Първа поява: 1984 г.
Качества: подобни на тези при Spiderman, способен да се превръща в други хора.
Специфични оръжия: няма



Истинско име: Maxwell Dillon
Професия: престъпник
Първа поява: 1964 г.
Качества: генерира за кратко време мощен електрически импулс; способен е да влияе на различни устройства с електрическо захранване; блокира способността на Spiderman за придвижване по гладки повърхности.
Специфични оръжия: няма

VIA KT266A

Любопитните тенденции при чипсетите на VIA

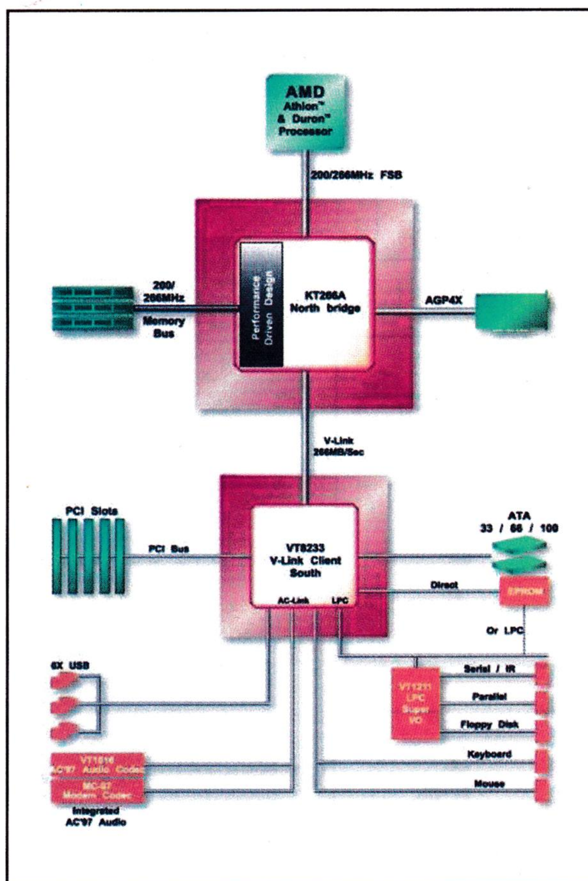
От известно време се забелязва любопитната тенденция при чипсетите на VIA. Сякаш при финалния спринт за пускане на чипсета на пазара те не успяват да доизпипат продукта си докрай и го пускат някак си недопечен. В резултат се намират бъгове, потребителите започват да негодуват, и след няколко месеца VIA пускат подобрена версия на чипсета със същото име, но и с едно добавено А накрая.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Някои хора вече до такава степен привикнаха с тази практика, че изобщо не си купуват дъната с първоначалните чипсети, а чакат А версията, като от финансова гледна точка това е доста правилно решение на проблема "смяна на дъно през 2 месеца". Сега, без да изненадат абсолютно никого, VIA пуснаха подобрена версия на KT266 чипсета си за AMD процесори, който работи с DDR памет. Изненади обаче има, и те далеч не се изчерпват с оправянето на бъговете на хардуерно ниво. След големия първоначален шум, който се вдигна около DDR паметите (към който и аз, признавам си, допринасях), последва разочарование – новите памети далеч не дадоха на потребителя обещания скок в производителността, поне не и в подобаващи размери.

Вината обаче не трябва да се търси в самата памет

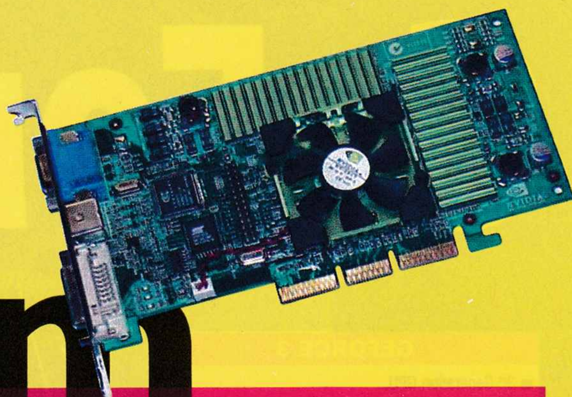
VIA доказват това с P4X266 чипсета си (за Intel процесори), който има нов и много по-бърз контролер на паметта. Явно резултатите от въвеждането му са оправдали очакванията на инженерите, защото в новия KT266A ще имаме удоволствието да видим в действие същия този контролер. Както се вижда от диаграмата, той е направен с Performance Driven Design, но какво точно се крие зад тази фраза като конкретни технически параметри не е съвсем ясно. Известно е, че са подобрени таймингите, т.е. забавянето на сигналите към паметта от страна на чипсета е сведено до минимум; Quad Word-овете (да пукна, ако знам как да го преведа) вече не са четири, а осем и не на последно място са увеличени буферите към паметта. Напоследък навикнахме да четем и пишем обширни материали за продукти с десетки нововъведения, но този път VIA са решили да ни спестят това "удоволствие". Освен че ми спестява много мъки по превеждането на терминологията, този подход към нещата е и много, даже учудващо ефективен. Направените досега тестове с пробни платки, базирани на KT266A, го нареждат на челно място при чипсетите за AMD процесори, като новият чипсет е показвал поне с 50% по-високи резултати от предшественика си при тестове за производителност на паметта, а пък конкурентният и уж конкурентноспособният SiS 735 е изоставал на малко по-приемливите 20-тина процента. В тестовете за цялостна производителност на системата при бизнес приложения разликите са се снижили до около 5-10%, но това би могло да се очаква като се има предвид, че там влиза в игра и производителността на останалите компоненти в системата. Горе-долу подобно било положението и при игрите, пак поради същите фактори. Любопитно е как се справя системата срещу конкурентната платформа Intel+RDRAM. Система, базирана на KT266A, се е оказала достоен противник на такава с i850 и Pentium 4 (дори да има половин гигахерц разлика в честотите на процесорите) в Quake 3, в който Pentium 4 системите са традиционно силни, а в 3DMark AMD системата дори успяла да изпревари конкуренцията под 3DMark 2000 и се класирала на второ място на минимална разлика след Intel системата под 3DMark 2001, който лично на мен не ми е любимият бенчмарк поради прекаленото акцентиране върху качествата и типа на видеокартата (програмката си е чиста проба реклама на GeForce 3). i845 базираните системи с Pentium 4 пък показват резултати, които на практика ги елиминират като конкуренция на KT266A. По отношение на съвместимостта – VIA с гордост заявяват, че новият чипсет е pin compatible със "стария" KT266. Какво значи това? Според VIA – производителите могат да използват новия чип в комбинация с почти непроменени платки от KT266 дъната. Това, заедно с факта, че промените са само в северния мост (northbridge чипа) и на практика се използва вече готовият южен мост (southbridge) VT8233, би трябвало сериозно да намали производствените разходи и следователно



да запази цените на новите дъна възможно най-ниски

Изглежда, че VIA е на път да постигне целта си – да пусне евтин и бърз чипсет, който да върне на компанията загубените след появата на SiS 735 пазарни дялове, да даде на хората поне част от обещаната от DDR производителност и не на последно място да засили натиска срещу конкуренцията от Intel и Rambus. Въпреки че проведените по хардуерните сайтове тестове са съвсем достоверни и легитимни като източник на информация, окончателната присъда ще може да бъде произнесена едва когато дъна с KT266A от големите производители се появят на пазара. А това се очаква да стане всеки момент.

GeForce Titanium



Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Не знам дали на вас ви омръзна да слушате за GeForce 3, но на мен определено ми писна. Последния път, когато се занимавахме с него, си бях направил явно погрешния извод, че NVIDIA са видели липсата на необходимост за по-добри фреймрейтове и наличието на такава за по-детайлна графика. Но сега се оказва, че или аз съм се бил объркал, или NVIDIA са подхванали пак оная, старата песен за мегахерците на нов глас. Тук вече е нужно да поясня едно – ще бъдете разочаровани, ако сте очаквали концепцията на Titanium да бъде нещо съществено различно от идеята на Ultra картите. Т.е. Titanium не е ни повече, ни по-малко, а стандартен GF3 с повишени работни честоти на ядрото и на паметта. Всъщност това е валидно само за една от трите Titanium карти, GF3 Ti 500. Освен нея на пазара в най-скоро време би трябвало да видим и GF3 Ti 200 и GF2 Ti 200. Ti 500, като топ-продукт обира лаврите, но и критиките ми като, както вече сте разбрали, съвършено безполезен и безсмислен от практическа гледна точка продукт. За разлика от стандартния GF3, чиито честоти са 200 MHz на ядрото и 466 MHz на паметта (DDR),

Ti 500 работи съответно при 240 и 500 MHz

Доста любопитен факт е, че OEM версията на продукта е клокната по-високо от Retail варианта, на който принадлежат цитираните преди малко характеристики. Паметта на OEM версията работи със зашеметяващите 8 MHz повече, които, ако не друго, поне ви дават утехата, че има и по-големи бальци от вас. Освен това гениално просветление обаче, тук може да се открие един от поводите изобщо да се пусне GF3 Ti 500. Наскоро се разбра, че ATI увеличават честотата на ядрото на Radeon 7500 от 270 на 290 MHz. Едва ли с това са имали за цел да грабнат сърцата на крайните купувачи, защото честотата на паметта не са я пипали, а точно паметта е тясното място в повечето ситуации. Тоест съвсем вероятно е с увеличението на честотата на ядрото ATI да са целили най-вече да впечатлят производителите на OEM машини. Като добавим факта, че и ATI, и NVIDIA изкарват не малко пари от OEM продуктите си, се появи теорията, че увеличенията на честотите, които и двете фирми предприеха в последно време, са повече за фасон, а не за реално подобрение в производителността. Такова има и в най-добрия случай се движи в рамките на 10-15% , но реална полза има предимно при тези разделителни способности, при които вече и поддръжката от страна на монитора и честотата му на опресняване започват да се превръщат в проблеми. Следващият член на Titanium семейството, GF3 Ti 200 включва точно обратните промени – с цел да се понижи цената спрямо оригиналния GF3 са понижени честотите до следните стойности – 175 MHz за ядрото и 400 MHz за паметта. Напълно огледални са и разликите в производителността спрямо стандартния GF3 – пак 10-15%, само че надолу. Колкото до последния член на фамилията, GF 2 Ti 200, той представлява нормален GF2, работещ при 250 MHz честота на ядрото и 400 MHz честота на паметта. При това положение той има производителност малко по-висока от тази на GeForce 2 Pro, или иначе казано, изостава между 25 и 50% зад GF3 Ti 500. Тук му е мястото да ви обърна внимание

да не се лъжете от карето със спецификациите,

защото макар и според него да изглежда мощен, GF2 Ti 200 изостава на сериозна дистанция зад GF3-тата заради оптимизираната им архитектура. Освен обичайното бла-бла маркетинговият отдел на NVIDIA казва, че в новите карти има две нови функции, 3D Texturing и Shadow Buffering, за които обаче се говори, че се поддържат и от стандартния GF3, стига да му се сложи Detonator XP драйвер. Иначе обясненията на двете "нови" екстри са, както следват. 3D Texturing е пределно ясно какво значи, но все пак ето един пример, за да получите по-добра представа що е то триизмерна текстура: имаме, да речем, една триизмерна тиква. Няма никакъв проблем тази тиква да бъде покрита с двуизмерна текстура. Но в момента, в който отрежете парче от тиквата и го извадите, за вътрешността на тиквата трябва да се търси и прилага втора текстура. Далеч по-добри визуални резултати биха се получили, ако оригиналната текстура съдържаше данни и за вътрешността на тиквата, т.е. съдържаше информация за цветовете на дадения обект и в трите измерения. Колкото по-често виждаме игри, в които човек може да чупи и разрушава големи предмети и части от самото ниво, толкова по-често ще ни бъдат полезни триизмерните текстури. Едва ли обаче в скоро време тази технология ще започне да се използва масово от разработчиците на софтуер, поради големия размер на файловете с 3D-текстурите. Въпреки че NVIDIA са включили алгоритъм за компресиране, една текстура с размери 256x256x256 пиксела (което хич не е много) би заела 8 MB от паметта в най-добрия случай. Другата нова екстра, Shadow Buffering, ще позволи на обектите да хвърлят сенки сами върху себе си, както и в реално време да се изчисляват сенки с "меки" (преливащи към светлото) краища. Поддръжката на тези функции ми звучи много хубаво, но се питам две неща: първо, кога ще започнат да се използват масово в игрите и второ, защо тези нови функции се рекламират като промяна в хардуера след като зависят от драйверите и могат да се поддържат и на други карти? Последният въпрос отново ме връща на темата за фирмената политика на NVIDIA и реалната полза от GF3 Ti 500. Има ли смисъл да се купува върхов модел видеокарта след като след 6 месеца ще има друг, понов, а дотогава сегашният едва ли ще удари тавана на възможностите си? Има ли смисъл да се купува и използва нещо, ако няма да се употреби на 100%? Отговорът можете да го потърсите сами, цените за GF3 Ti500, GF3 Ti 200 и Gf2 Ti 200 са съответно $349, $199 и $149.

СПЕЦИФИКАЦИИ

■ **GeForce 3 Ti 500**



Core - 240 MHz
Memory - 500 MHz
Max. Fillrate - 960 Megapixels/s
Memory Bandwidth - 8.0GB/s

■ **GeForce 3 Ti 200**



Core - 175 MHz
Memory - 400 MHz
Max. Fillrate - 700 Megapixels/s
Memory Bandwidth - 6.4GB/s

■ **GeForce 2 Ti 200**

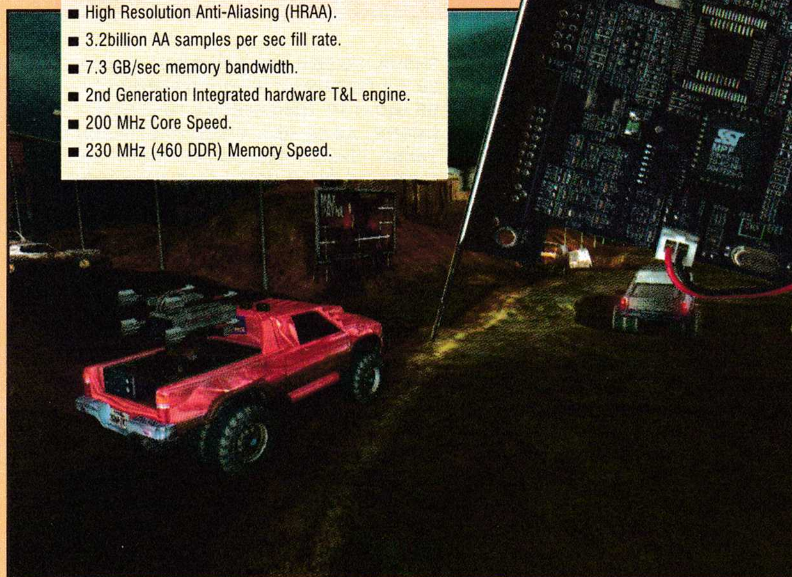


Core - 250 MHz
Memory - 400 MHz
Max. Fillrate - 1 Gigapixel/s
Memory Bandwidth - 6.4GB/s

GeForce 3 VS

GEFORCE 3

- 3rd Generation GPU.
- nFiniteX programmable Vertex Shader.
- nFiniteX programmable Pixel Shader.
- Lightspeed Memory Architecture.
- High Resolution Anti-Aliasing (HRAA).
- 3.2billion AA samples per sec fill rate.
- 7.3 GB/sec memory bandwidth.
- 2nd Generation Integrated hardware T&L engine.
- 200 MHz Core Speed.
- 230 MHz (460 DDR) Memory Speed.



Преди около половин година американската компания NVIDIA представи наследника на GeForce2 и за пръв път не спази шестмесечния си (производствен) цикъл на обновяване на продуктовата си гама.

Кирил Георгиев
dreamer@pcclub-bg.com

Оказа се, че от технологична гледна точка чакането си е струвало, тъй като нововъведенията в GeForce3 спрямо предните поколения графични процесори могат спокойно да се определят като революционни, нищо че все още няма игра или приложение, които напълно да се възползват от тях. Няколко месеца след като Георги Даскалов ви представи NV20 (кодовото название на GeForce3) от техническа гледна точка, дойде време да видим на какво е способно новото GPU на NVIDIA в практиката, а именно при работа със синтетичните тестове и най-вече игрите.

Видеоконтролерът, който тествахме, бе произведен от InnoVISION Multimedia (Inno3D), като е спазен референтният дизайн на NVIDIA. Изключение прави охладителната система – активното охлаждане при Inno3D е реализирано на база небезизвестния Blue ORB, а сините радиатори на паметта се отличават с по-издължен профил на ребрата им. За собствениците на GeForce2 MX и TNT ускорители тази карта ще изглежда като гигант, а реално размерът ѝ е съпоставим с този на GeForce2 Ultra и KYRO II базираните видеокарти. За съжаление въпреки чудесната охладителна система (Blue ORB) чипът е достатъчно топъл, за да ви опари, в случай че го докоснете от задната страна на платката.

ТЕСТОВА СИСТЕМА

- AMD Athlon Thunderbird 1400MHz.
- ABIT KT7A-RAID, BIOS 4A.
- 256 MB PC 133 SDRAM PQI CAS2.
- 40 GB Matrox 5400RPM HDD.
- Creative SoundBlaster Live! Value.
- Inno3D Tornado GeForce2 Ultra и Tornado GeForce3, работещи с драйвери Detonator XP, версия 21.85 Бета.
- Windows 98 Second Edition с инсталиран DirectX 8.1 Build 710 Бета.

***** 3D MARK 2000 *****

3D Mark 2000	Inno3D GeForce2 Ultra		Inno3D GeForce3	
	16Bit	32Bit	16Bit	32Bit
1600x1200	5269	3289	5291	4832
1280x1024	6679	4504	6780	6316
1152x864	7729	5460	7913	7450
1024x768	8555	6424	8836	8420
800x600	9539	8172	10063	9828
640x480	10001	9310	10605	10447

3D Mark 2000 е по-старата версия на тестващата програма на MadOnion.com, но все още се ползва от някои тестери. Той не ползва новите функции на NV20 и точно затова е идеален за сравнение на двете поколение при еднакви начала. С радост може да се отбележи в случая, че за разлика от резултатите при работа в 16-битов цвят, тези в 32-битов показват значителен напредък. Все пак не се надявайте да усетите, че някоя стара игра ви върви по-бързо на GeForce3 отколкото на GeForce2 Ultra.

***** 3D MARK 2001 *****

3D Mark 2001	Inno3D GeForce2 Ultra		Inno3D GeForce3	
	16Bit	32Bit	16Bit	32Bit
1600x1200	3481	2234	4470	3695
1280x1024	4152	3134	5398	5072
1152x864	4529	3686	5913	5664
1024x768	4752	4118	6304	6090
800x600	5007	4675	6867	6743
640x480	5110	4973	7116	7094

NVIDIA GeForce3 бе шумно рекламиран и един от главните инструменти на рекламната кампания бе именно актуалният бенчмарк за 3D производителност на MadOnion.com, който гордо се счита за първото "животно", което използва част от новите функции на въпросния графичен процесор. 3D Mark 2001 показва разликата в двете поколенията и макар GeForce2 Ultra да бе най-бързият графичен контролер до появата на GF3, сега изглежда като TNT2 Ultra пред GeForce 256 :)

GeForce 2 Ultra





*** VILLAGE MARK ***

VillageMark	Inno3D GeForce2 Ultra		Inno3D GeForce3	
	16Bit	32Bit	16Bit	32Bit
1600x1200	23	16	25	30
1280x1024	31	23	34	41
1152x864	39	29	42	51
1024x768	46	35	51	60
800x600	62	50	71	83
640x480	77	65	94	108

Както се вижда, резултатите от този тест са повече от красноречиви, тъй че нека не губим и без това недостатъчното място и да видим как стоят нещата в тестовете за 3D-производителност. Първият тест, който направихме, е VillageMark. Същият се използва от PowerVR/ST Microelectronics при рекламирането на собствените им 3D-ускорители KYRO и KYRO II. При него ясно личи, че макар GeForce3 да работи на "мизерните" 200 MHz (работната честота на GeForce2 Ultra GPU е 250, а на паметта непроменена - 460 MHz), резултатите са в полза на NV20, което говори за предимствата на новата архитектура.

*** DRONEZ TABLE ***

DroneZmark	Inno3D GeForce2 Ultra		Inno3D GeForce3	
Average Scores	16Bit	32Bit	16Bit	32Bit
1600x1200	29.50	26.60	75.41	67.61
1280x1024	30.33	29.03	88.86	82.28
1152x864	30.84	29.96	98.70	94.08
1024x768	30.74	30.86	106.72	103.04
800x600	30.78	31.49	122.08	116.44
640x480	31.86	32.01	131.49	128.39

За съжаление все още няма игра, която напълно да използва предимствата на NVIDIA GeForce3, и това е само една от причините, заради които покупката на GeForce2 базиран ускорител е далеч по-изгодна сделка. И все пак се появи нещо като рекламно демо на играта DroneZ (тя между другото е и рекламно "лице" на GF3), което включваше и benchmark режим.

*** VIDEO2000 ***

Video2000	GF2 Ultra	GeForce3
Overall Score	2328	2342
Quality	780	780
Performance	947	962
Features	600	600

За съжаление разлика в 2D-изображението между GeForce2 и GeForce3 едва ли някой може да открие, освен ако не си го е вътлпил някак си или пък не е луд фен на NVIDIA, който си мисли, че нещата са по-розови. А такива са именно при продуктите ATi и Matrox и то не от вчера. Доказателство за думите ми са резултатите от популярния бенчмарк на MadOnion.com – Video2000.

*** QUAKE3 1.11: MAX SETTINGS ***

Quake3 1.11 MAX Settings	Inno3D GeForce2 Ultra			Inno3D GeForce3			
DEMO001	32Bit	2x FSAA	4x FSAA	32Bit	2x FSAA	4x FSAA	Quincunx
1600x1200	56.6	x	x	89.0	x	x	x
1280x1024	80.4	x	x	121.1	x	x	x
1152x864	101.1	x	x	141.7	x	x	x
1024x768	122.1	57.5	36.1	158.0	98.1	63.4	79.8
800x600	157.1	88.8	56.1	176.8	142.8	106.1	122.1
640x480	171.4	126.6	83.3	181.1	172.3	146.4	163.2

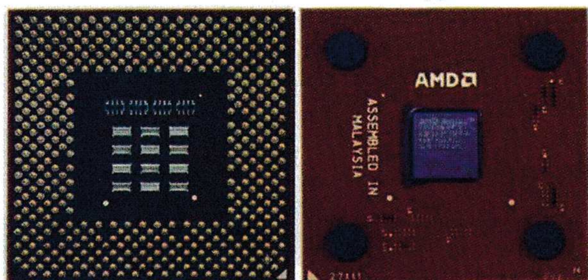
След края на синтетичните тестове идва ред на реалните приложения като например хитовата игра на гиганта iD Software - Quake III: Arena. Оказва се, че с увеличаване на разделителната способност резултатите между двете GPU-та набъбват и се стига дотам, че разликата в резолюция 1600x1200x32bit е цели 33 кадъра! Колега от едно интернет издание беше уцелил десятката с коментара си за FSAA производителността на GeForce3, който изчерпва темата само с няколко думи. "С GeForce3 играта с 4x FSAA вече е реалност!". Нищо друго не ми остава, освен да се съглася с него.

След като видите таблиците с резултатите, веднага ще ви стане ясно защо трябва да си купите GeForce3 :) Не че това удоволствие ще имат много хора в България, но с анонсирането на GeForce3 Ti 200 и GeForce3 Ti 500 NVIDIA се надява да направи GeForce3 базираните ускорители по-разпространени, отколкото са в момента. GeForce3 Ti 200, който има тактова честота от 175 MHz за ядрото и 400 MHz DDR за паметта, ще бъде новият MX и ще се цели в средната част на пазара. С малко овърклок пък ще се доближи съвсем близо до "нормалния" GeForce3, макар разликата в цените на базираните на двата чипа платки в момента да е около $100 долара. GeForce3 Ti 500 пък е Ultra моделът от третата серия на GeForce. Работните честоти от 240/500 MHz го правят идеалната покупка с марка NVIDIA за тези, които винаги искат най-новото и най-бързото и имат възможността да си го позволят.

Половин година след физическото си появяване на пазара GeForce3 впечатлява единствено със спецификациите си, висока производителност и висока цена. Все пак трябва да сме доволни, че цената на GF3 в момента е два пъти по-ниска от първоначалната, но все още прекалено висока за масовия потребител. Нищо друго не ни остава освен да се надяваме, че новата политика на канадската фирма ATi и последното и творение RADEON 8500 ще доведат до война на пазара на графични ускорители и резултатите ще бъдат сходни с тези от битка между Intel и AMD.

Hardware news

Athlon XP



Не мога да разбера какъв е тоя зор производителите да си кръщават новите продукти като най-новия Windows? Подмазват се на Microsoft, какво ли? Наскоро NVIDIA пуснаха техните Detonator XP драйвери, сега AMD кръщават новия Athlon по същия начин. Но както и да е. Под това име (идващо от eXtreme Performance), най-накрая беше официално обявен дългоочакваният Desktop Palomino. С нововъведенията в процесора ви запознахме по-подробно в предишните броеве, затова ето съвсем накратко спецификациите на новия процесор: 0.18-микронно Palomino ядро с медни връзки, вграден термодатчик, намалена консумация на ток и топлоотделяне, подобрен Data Prefetch модул и не на последно място и 3DNow! Pro, включващ 52 SSE инструкции. Интересното и лично за мен леко дразнещо нещо е използването на PR рейтинги за процесорите вместо обозначаването на реалната честота. Така например Athlon XP 1800+ ще има реална честота 1.5 GHz, но реалните мегахерци няма да се обозначават, защото според AMD по-важна е производителността на процесора, не честотата му. 1800+ в случая идва от твърдението на AMD, че този конкретен процесор, работещ на 1.5 GHz, ще има производителност, най-малко еквивалентна на T-Bird, работещ на 1800 MHz. Цялата тази работа си има и положителни, и отрицателни страни. Лошото е повече от морална гледна точка - тези рейтинги навяват лоши спомени за Cyrix процесорите, а и сякаш не е честно потребителят да не знае точно на каква честота е процесорът му. Пък и не ми изглежда уместно рейтингът да служи за сравнение с по-стар процесор (в случая T-Bird). Но от друга страна, на по-масовия потребител така ще му бъде по-лесно да сравнява новите и стари процесори на AMD и съответно да прави своя избор. Освен това по-неосведомените действат по-логиката "по-голяма честота, значи по-добър процесор" и при положение, че честотите на Intel-ските процесори вече се въртят около 2 GHz, не би било изгодно за AMD да продават процесори, обозначени с реална честота половин гигахерц по-ниска. Останалите процесори от фамилията ще имат следните обозначения и честоти - 1500+ (1.33 GHz), 1600+ (1.4 GHz) и 1700+ (1.47 GHz), като цените им ще бъдат съответно $130, $160 и $190 (Athlon XP 1800+ ще струва $252).

Плановете на Intel

Ето какви са последните сведения за бъдещите планове на Intel в областта на процесорите. Първо, и може би най-интересно за българина, е намерението на Intel да пуснат Celeron, базиран на Willamette (P4) ядрото през третата четвърт на следващата година. Процесорите ще имат намален обем на L2 кеша - 128 KB, и ще поддържат 400 MHz шина. Преди Willamette-базирания Celeron обаче, на пазара ще се появи и такъв, изграден върху Tualatin ядрото, който ще има 256 KB кеш и се очаква да се появи в края на първото четirimесечие на честоти, започващи от 1.2 GHz. Следва новината за отлагането поради технически причини на новото ядро на P4, произвеждано по 0.13-микронна технология - Northwood. Процесорите, базирани на него, ще се появят през януари идната година (вместо ноември тази година), а дотогава вероятно ще се появи една междинна версия на Northwood. Новото ядро ще има увеличен на 512 KB L2 кеш и ще стартира на честоти от 2 и 2.2 GHz. Напрежението на ядрото ще бъде намалено на 1.475 волта, в резултат на което ще спадне и количеството на отделяната топлина.

Нови версии на Brookdale и Tehama

Intel обявиха намеренията си да пуснат няколко нови модификации на двата си чипсета за Pentium 4 - i845 и i850, познати още и като Brookdale и Tehama. Промените ще се свързани главно с преминаването към 133 MHz шина, като ефективната честота ще бъде 533 MHz поради факта, че Intel използват Quad-pumped шина за Pentium 4. Новите версии ще са следните:

Tehama-E: Ще включва поддръжка на новата 533 MHz шина и ще има нов ICH4 южен мост, поддържащ USB 2.0 и SerialATA. Очаква се през лятото на следващата година.

Brookdale-E: Новата версия на DDR чипсета на Intel за P4 също ще бъде с добавена поддръжка на 533 MHz шина и ICH4. Освен това платката ще поддържа конфигурации с двуканална DDR памет, което ще увеличи максималната пропускателна способност на паметта на 4.2 GB/s. Друга новост ще бъде поддръжката на AGP 8x. Очаква се през третата четвърт на 2002 г.

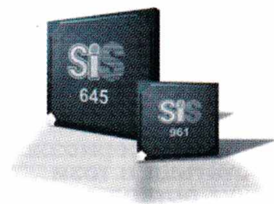
Brookdale-G: Версия на Brookdale-E с интегриран видеоконтролер. Очаква се по същото време като Brookdale-E.

Интересен е и фактът, че Intel са се отказали от намерението си да разработят Tulloch, който трябваше да бъде следващото поколение RDRAM-съвместими чипсети за P4. Вместо това Intel ще се съсредоточат изцяло върху DDR-базираните решения.

Битката между Intel и VIA продължава

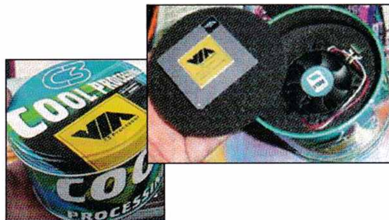
Струва ми се, че ако двете компании престанат да се занимават със съдилища и съсредоточат цялото си внимание и ресурси в разработките на нови продукти, цялата IT индустрия ще заработи на по-високи обороти. Но засега явно двата опонента нямат такива намерения и през има-няма две седмици започват ново дело. Ето как се развиха нещата до момента. Първо Intel започна дело срещу VIA, обвинявайки ги, че правят P4X266 чипсета без да имат лиценз за това. В отговор VIA заведоха дело за нарушаване на един от патентите, които компанията била придобила при закупуването на компанията Centaur Technologies. Следващият ход на Intel бяха няколко дела отново по повод P4X266, както и за C3 процесора. Следващото дело отново бе започнато от Intel и беше по повод нарушаването на някакъв патент с C3 процесора. Естествено повечето от делата продължават да се проточват и от това може да спечели само VIA, чийто P4X266 чипсет бавно, но сигурно се появява на пазара, въпреки опасенията на производителите на дънни платки, че могат да разсърдят Intel.

Нови чипсети от SiS



SiS планират два нови чипсета - SiS 645 и SiS 745, съответно предназначени за Intel и за AMD процесори. При тестове с пробна платка, базирана на SiS 645 и работеща с PC2100 DDR памет, чипсетът е показал отлични резултати като се е представил на равна нога с i850 и дори го е изпреварил в някои тестове. Новият чипсет ще струва на производителите на дънни платки $20 парчето при цени за 1000 бройки, което би трябвало да значи, че повечето дъна с него ще струват някъде от порядъка на 100-тина долара, което си е направо супер с тази производителност на чипсета. SiS 745 пък ще предлага на собствениците на AMD процесори поддръжка на PC2700 DDR памет, подобрен контролер на паметта, както и поддръжка на Firewire. Имайки предвид високата производителност на предшественика му, SiS 735, само мога да си представям каква ще бъде производителността на дъната с 745. През последните месеци SiS набира скорост и е на път да се отърси от незавидната си репутация от миналото на производител на чипсети второ качество, което само може да ни радва.

Консервиран C3



Ето една леко комична новина относно новия C3 процесор на VIA, който ще се прави по 0.13-микронна технология и ще е базиран на Ezra ядрото. Вместо обичайната картонена кутия, Retail версията на чипа ще бъде мушната в цилиндричната тенекиена кутия, показана на снимките. Както се вижда, процесорът ще бъде окомплектован с охладител, който също ще пристига в кутията. Идеята е интересна и кутията е наистина симпатична и шарена, аз даже се замислям дали да не си взема един такъв процесор, за да му ползвам кутията :)

Kyro II Ultra?

Още от първите слухове за предстоящата поява на Kyro картите много погледи се насочиха към производителите ST Micro. След първоначалното туткане при пускането на Kyro I и доста успешното представяне на Kyro II хората очакват все по-нови и по-добри продукти от ST Micro. След раздвижването на пазара през последните месеци много хора очакваха нещо ново от STM и в началото на септември те обявиха намеренията си да пуснат на пазара Ultra версия на Kyro II, която да работи при по-високи честоти от стандартните си събратя и следователно да предлага по-висока производителност. За съжаление обаче според последната информация, която се появи по въпроса, появяването на картите с новия чип се отлага за края на годината, а излизането на евентуалния Kyro III се предполага, че ще стане най-рано в началото на следващата година. Дотогава на търсещите висока производителност при приемлива цена не им остава нищо друго освен да се задоволят с новопоявилите се продукти на NVIDIA и ATI.

Дъна с KT266A

Повече подробности за самия чипсет можете да прочетете на стр. 58, а ето и списък с обявените до момента дъна с него:

- ABIT KR7
- AOPEN AK77 PlusA
- ASUS A7V266-A
- CHAINTECH 7VJDA
- EPOX 8KHA2
- FIC AN11A
- MSI K7T266 Pro2
- SHUTTLE AK31 Rev3
- SOYO K7VA Dragon

Страниците са подготвени от Г. Даскалов

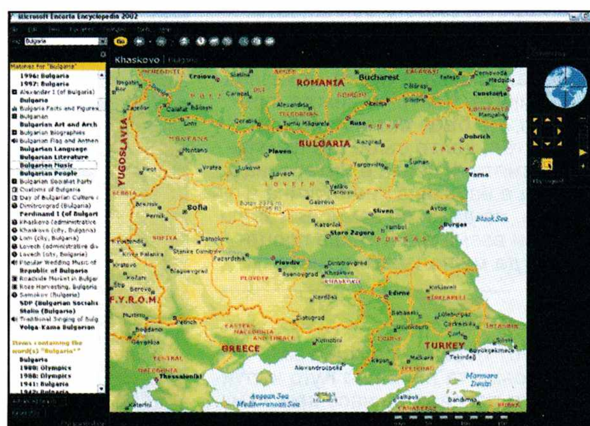
Microsoft Encarta Encyclopedia 2002

Енциклопедия за средния американец и не само за него...

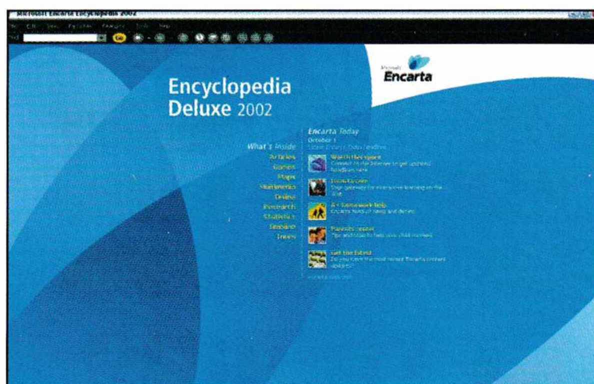
Есента е традиционно силен период за разработчиците на развлекателен софтуер. На фона на хитовите геймърски заглавия от последния месец, някак незабелязано на пазара се появи новото ежегодно издание на най-популярната мултимедийна енциклопедия - Encarta.

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

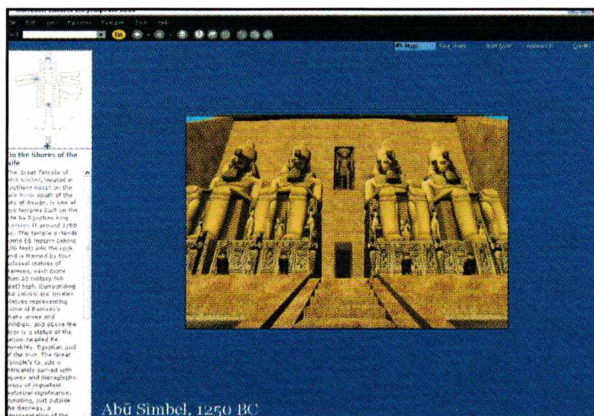
Какво е енциклопедия? Преди всичко това е концентриран израз на човешкото познание, натрупано през хилядолетията. Развитието на съвременните компютърни технологии осигури възможността за миграция от стандартните книжни тела към различни алтернативни носители (CD-ROM, DVD), а през последните години и към Интернет. Всичко започва през 1980 г. Тогава за първи път Американската академична енциклопедия предлага на своите потребители допълнителни "online" услуги. Пет години по-късно се появява първото издание на мултимедийна енциклопедия върху CD. То е продукт на издателството Grolier и в него стандартните текстови материали са обогатени със звук, картини и семпли анимации. През 1989 г. на пазара излиза и популярната Compton's, но истинското начало на комерсиалната надпревара в този бранш е през 1993 г., когато се включват Microsoft с тяхната Encarta и мултимедийната версия на прочутата Britannica. Друго паметно събитие в тази област се случва през 1997 г., когато Microsoft предлагат на потребителите първата енциклопедия върху DVD-носител. Само за период от девет години американският софтуерен гигант успя да превърне Encarta в най-популярната и най-продаваната енциклопедия от този тип. Причините за този успех са много, но сред тях трябва да се отбележат както агресивната пазарна политика на производителя, така и чудесно структурираното и добре балансираното съдържание на Encarta.



Енциклопедията на Microsoft разполага с подробни географски карти.



Новият XP-интерфейс е значително по-удобен за работа.



Чрез специалните 3D Virtual Tours можете да се пренесете в някои исторически забележителности.

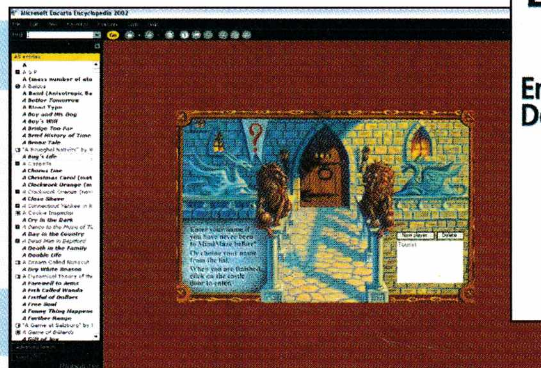
Актуалното издание се предлага в няколко различни варианта

Първият е Encarta Encyclopedia Standard, който се разпространява на един диск и съдържа в себе си над 38 000 статии, близо 13 000 илюстрации и около 2 000 звука, анимации и видеоклипове. Deluxe версията е значително по-богата. Тя е на три диска и в него са включени около 60 000 текстови материала, близо 20 000 картини и снимки и над 2 500 звукови и видео файлове. Третият вариант Encarta 2002 е най-богат и се предлага както на DVD, така и в CD-ROM версия, която обаче заема цели пет диска.

Промените в изданието за 2002 г. са значителни. Преди всичко прави впечатление подобреният интерфейс, изцяло изпълнен в духа на новата XP-концепция на Microsoft. Значително повишени са системните изисквания. А те са: P200, 32 MB RAM и 330 MB свободно дисково пространство. Ако решите да се възползвате от удобството за пълна инсталация върху твърдия ви диск, ще трябва да отделите около 2 GB. В случай че разполагате с достатъчно място, е повече от задължително да постъпите точно по този начин, защото иначе рискувате да вгорчите удоволствието от работата с енциклопедията заради непрекъснатата смяна на CD-та. Encarta 2002 има изисквания и към операционната система. Тя трябва да бъде поне Windows 98.

Един от най-сериозните недостатъци в този продукт остава актуалността и достоверността на информацията.

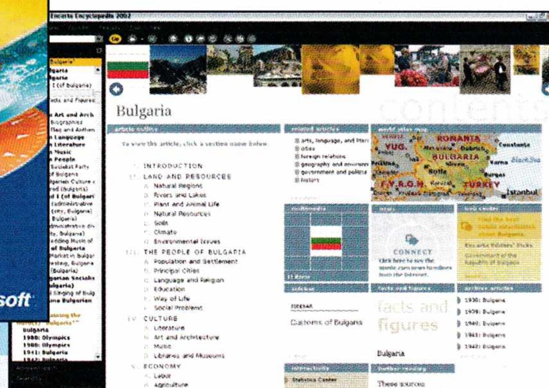
В това ще се убедите веднага след като хвърлите поглед върху материалите, посветени на България. Наред с интересните данни за нашата страна, неприятно впечатление правят някои доста погрешни от историческа гледна точка факти. Особено дразнещо е нелепото упорство, с което авторите продължават да твърдят, че у нас имало 2.5 процентно македонско малцинство, което прави доста солидната цифра от близо 200 000 души според последното преброяване. Извънредно любопитна е и американската представа за местната преса. Сред водещите български ежедневници авторите споменават Noshtun Trud (Night Labor), Zemedelsko Zname (Agrarian Banner), Democratsiya (Democracy) и Duma. Пак според същите автори типичното българско ядене се състояло от shopska salata (cucumber salad), tarator (yogurt and cucumber soup), chorba (bean soup), agneski drebulijki (shish kebab) и lokum (a nut-filled pastry). Като се абстрахираме от тези недомислици, Encarta 2002 предлага невероятно богатство от информация, структурирано и подредено по наистина перфектен начин. Работа-



Encarta предлага също някои забавни online и offline игри.



Encarta Boxshot



Работата с Encarta не е по-сложна от тази с произволен Интернет-браузер.

та с новото издание не се различава особено от тази с произволен Интернет браузер. След като стартирате енциклопедията можете да тръгнете по няколко пътя в намирането на търсената от вас информация. Освен класическото търсене, от началния екран само с едно кликване можете да попаднете в един от многобройните "центрове". Articles Center ще ви отведе до изобилието от статии, подредени по различен начин. В този "раздел" се съдържат също тълковен речник, архивите и така нареченият Sidebar. Както в предишните издания, така и тук отново присъстват някои online и offline игри, които можете да откриете в Games Center. За тези, които проявяват интерес към географията, е предвиден Maps Center, който предлага подробен световен атлас и исторически карти, отнасящи се до конкретни събития от човешката история. В Multimedia Center ще получите бърз достъп до различните картини, снимки, таблици, графики, звуци, музикални клипове, видеофилмчета и анимации. Не бива да пропускате и така наречените

360 Degree Views, посветени най-вече на различни исторически и природни забележителности

Statistics Center осигурява статистическа информация по показатели свързани с климата, населението и други. С помощта на Dynamic Timeline можете да получите представа за развитието на човечеството през различните епохи, като са предвидени различни варианти за филтриране и сравнение. Особено атрактивни са специално разработените 3D и 2D Virtual Tours, с които можете да се пренесете в различни екзотични точки на света. Както повечето съвременни продукти Encarta 2002 е силно свързана с Интернет. В повечето материали има директни връзки към конкретни уеб-сайтове, а и самата информация в енциклопедията се обновява непрекъснато. Разбира се, за да можете да се възползвате от тази услуга, е необходимо да сте регистриран потребител.

Encyclopedia Britannica 2002

Британският отговор в света на мултимедийните енциклопедии

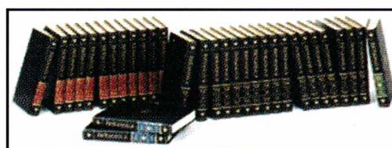
Britannica е име, което едва ли се нуждае от представяне. Енциклопедията започва да излиза преди повече от 200 години. Първото издание е публикувано през 1768 година в Единбург, Шотландия. Оттогава концепцията за развитие на енциклопедията се е променило значително, но въпреки това основните принципи остават почти непроменени.

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

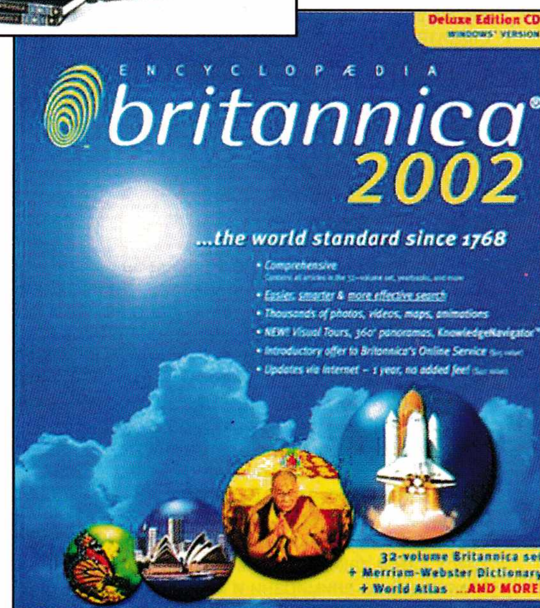
Те важат с пълна сила и за нейния компютърен вариант, който независимо от невероятната конкуренция продължава да се продава в милионни тиражи. Мултимедийната Britannica е ориентирана към потребителите, които търсят по-задълбочена и специализирана информация. На нейните "страници" ще откриете статии, разработени от водещи експерти в различни области на съвременната наука, а списъкът на авторите, носители на Нобелова награда е доста дълъг. За разлика от проамериканската Encarta, тук събитията от човешката история се разглеждат в по-друга светлина. По тази причина често могат да се чуят мнения от северноамериканските потребители, че

слабите страни на Britannica били най-вече в историята и политиката

Друга критика към PC-изданието на тази енциклопедия се отнася до липсата на достатъчно мултимедия, което според мен се компенсира със значително по-голямия брой статии (над 80 000 в Deluxe и Expanded DVD-версиите). Едно от основните достойнства на Britannica 2002 е нейната мултиплатформеност. Базисният вариант - Britannica Standart се предлага както за Windows, така и за Mac-потребители. Иначе системните изисквания са сходни с тези на Encarta, като трябва да се отбележи, че британската енциклопедия работи и под Windows 95. Функциите и възможностите за работа с Britannica са почти идентични с Encarta. Сред тях могат да се отбележат KnowledgeNavigator, различните Visual Tours, динамичните Timelines в 14 области, световният атлас, така нареченият Research Organizer и десетото издание на Merriam-Webster`s Collegiate Dictionary с над 200 000 дефиниции. Britannica 2002 разполага и с богати Интернет-ресурси, но за използването на голяма част от тях се изисква допълнителна такса.



Актуалното книжно издание на Britannica е в 32 тома и струва "скромните" 750 USD.



Britannica Boxshot

Серия '45 на Siemens

Новото поколение GSM-апарати продължава добрата традиция

Един от лидерите в света на мобилните комуникации е немският мега-концерн Siemens. GSM-апаратите с тази марка са надеждни, функционални и с богати възможности. С излизането на последните модели новата серия вече е напълно завършена...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Първият апарат от серията с номер 45 беше пуснат на пазара още през миналата година. Това беше авангардният SL45 (представен в брой 3 на PC Club), съоръжен с вграден MP3-плейър и сменяеми флаш-карти. Въпреки своите богати възможности, телефонът в известен смисъл изпревари своето време, а и някои от потребителите имаха известни критики относно издръжливостта, организацията на интерфейса и надеждността на паметовите карти. Въпреки това SL45 беше предвестник на ново поколение мобилни телефони, които продължават добрата традиция на немския производител.

В продуктовата гама на Siemens най-малкият, евтин и относително беден като възможности е C45. Още при първия поглед прави впечатление драстично промененият външен вид. За разлика от своя предшественик, новият модел няма външна антена, което позволява формите му да станат значително по-заоблени и ергономични. Похвално е усилието на производителя да предложи на потребителите разширена цветова гама и да промени конструкцията така, че смяната на лицевия капак да бъде несравнимо по-лесна. Размерите са приблизително същите, а теглото е намалено с незначителните 3 грама. За разлика от дизайна, в технологично отношение революционни промени няма. Все пак не бива да се забравя, че

апаратите от този тип спадат към класа на най-евтините

Те са предназначени не толкова за директна продажба на крайни клиенти, колкото за "подарък" при сключване на договор със съответния GSM-оператор, каквато между другото е стандартната практика в цивилизованите държави. C45 е двубандов (EGSM 900/GSM 1800), разполага с графичен дисплей 101x64 пиксела и вграден модем (9600 bps). Сред списъка с останалите "екстри" могат да бъдат споменати и новият WAP-браузер, версия 1.2, системата за облекчено въвеждане на текст - T9 и така наречените EMS-и. Менютата са анимирани и могат да се конфигурират според желанието на потребителя. На вниманието на почитателите на GSM-игрите са предложени три нови игри - Stack Attack, Balloon Shooter и BattleMail.

През лятото на тази година в Сингапур се състоя изложението CommunicASIA. Там Siemens презентираха устойчивия в екстремни условия ME45, който беше представен по-подробно в брой 11 на PC Club. Междувременно този любопитен както като функции, така и като външно оформление телефон се появи и на нашия пазар, но засега цената му е доста висока.

При участието си в тазгодишния CeBIT, Siemens представиха какви ли не

причудливи комуникационни устройства

Достойно място сред тях заемаше и S45. Във външния вид на представителя на S-класата се забелязват отчетливи промени. Новият модел се предлага в два цвята - diamond silver и saphire blue. Навигационните бутони са събрани в един централен, което осезаемо подобрява удобството при работа с телефона. Дисплеят е в добре познатия от SL45 кехлибарено-жълт цвят, при размери, идентични с тези на екрана в S35. Габаритите на S45 са сведени до 109x46x20 милиметра, а теглото е спаднало с 6 грама. По тези показатели апаратът се нарежда след най-малките представители в своя клас. Общият брой на мелодиите е 42, като четири от тях могат да бъдат композирани или вкарани със съответния софтуер от външен източник при желание на потребителя. Значително е разширен капацитетът на паметта. В нея могат да бъдат записани до 500 телефонни номера и още 250 в SIM-картата. S45 предлага гласов набор, диктофон и удобен за използване органайзер, който позволява синхронизация с Microsoft Outlook. Връзката с PC може да се осъществи както по стандартния път през кабел за данни, така и чрез инфрачервена комуникация. Една от най-интересните новости в този GSM-апарат са GPRS-възможностите, които искрено се надявам, че скоро ще е възможно да пробваме и в България.

Едно от странните хрумвания на Siemens е създаването на SL42. Външно този модел е практически еднакъв с SL45, като единствената разлика е в липсата на MP3-плейър. По подобие на своя "музикален събрат" SL42 е предвиден за работа с мултимедийни паметови карти. В стандартния пакет е включена MMC с капацитет 16MB. Промени са настъпили и в SL45. В новия си подобрен вариант той е получил едно "i" към своето име. А зад тази буквичка се крият новите възможности, които предлага използваната безжична java-платформа. Според Петер Цапф, президент на мобилния и информационен отдел на Siemens, телефонът може да бъде индивидуален не само със своя цвят и стил, но и с разнообразието от различни приложения, нещо, което SL45i е готов да приеме като предизвикателство.



C45 е с напълно нов дизайн.



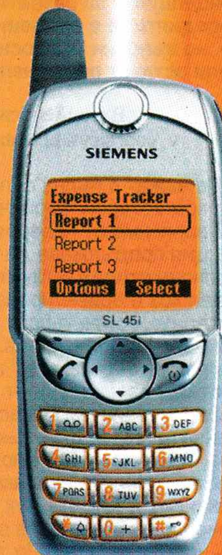
ME45 е GSM-апарат с много екстри, устойчив в екстремни условия.



S45 е поредният хитов телефон от S-серията.



SL42 е като SL45, но без MP3-плейър.



SL45i е мобилен телефон с Java!


Поща +
12 Mb архив, 8Mb ДИСКЕТА, WAP, POP3, IMAP, SSL, SMS,
най-готиното е че ... НЯМА БАНЕРИ и РАБОТИ ВИНАГИ
Позволи си плюсовете


Mtel